

新春特大号
轻松游戏 快乐生活

Vol.6 年度大作典藏攻略集合

强势出击 战争机器2／薄暮传说／神鬼寓言 II 无尽的未知／最后的神迹／辐射3

开年特稿 四连击

COMBO 1 至尊年鉴2008版
全国独家 Arcade游戏年鉴





COMBO 3 大搞 车·枪·球
从文化角度领略X360的社会现象

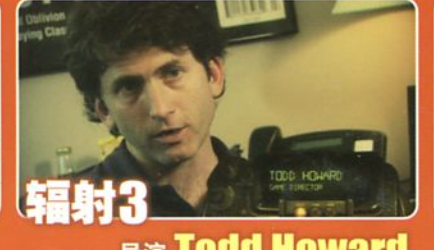




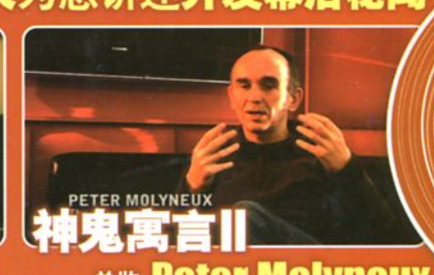
三大典藏级神作制作花絮完全收录 首席制作人为您讲述开发幕后秘闻



制作人 Cliff Bleszinski



导演 Todd Howard



总监 Peter Molyneux

Xbox360专辑 Vol.6
Xbox360专辑 DVD Vol.6

◆更多游戏预告片及精彩内容尽在碟中……

游戏有戏

转瞬之间，2009 年已经赫然在目。

2009 年席卷全球的经济危机对各行各业都有着不同深度的影响，然则对于家用游戏市场来说，却有着一个逆势而行的发展良机。例如在去年 12 月 3 日，在美国俗称“黑色星期五”的感恩节后第一个周末，X360 的销量同比增长 25%，是历史最好销售成绩。而在欧洲、亚洲等地，X360 的销售成绩在 2008 年都有着不同程度的上扬。迄今为止，X360 已经将与 PS3 的距离拉开了八百万台，稳居三大次世代主机老二的位置。这些数据表明，在大多数人银根紧缩的情况下，家庭娱乐成为了人们的娱乐首选方式，而电视游戏这种具有高度互动性的娱乐方式更是赢得了人们青睐的目光。

2009，经济没戏，游戏有戏。



2009.2.5.

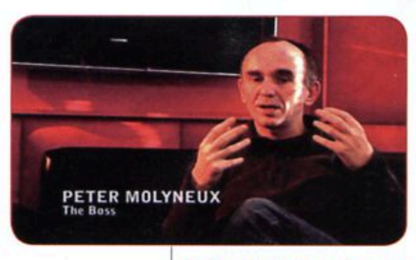
Xbox360专辑 DVD Vol.6

超过 100 分钟的制作特辑让你看个够



战争机器 2

辐射 3



神鬼寓言 II





封面用图：战争机器 2　封面设计：葛华栋　责任编辑：杨雪飞

CONTENTS

如果您有任何意见与建议，请发email至以下邮箱
x360special@gmail.com

RARE——沉睡的英格兰贵族

2008年9月，游戏业界著名的大嘴巴、原X360业务总指挥彼得·摩尔在英国《卫报》的采访中再现其大嘴本色，将老东家世嘉与微软都损了一遍，顺带还将Rare工作室挖苦了一番：

“他们的本领就像来自异次元空间，早已不适合当今的市场。”

“来自异次元空间”的Rare至今仍被不少人认为是微软自进入游戏业以来“最血本无归”的一次投资，微软为它支付了3.77亿美元，当时的多个计划因为这次并购花费的巨资而被迫取消或推迟。微软为Rare的200余名员工支付了7年的薪水，至今却几乎颗粒无收。Rare在整个Xbox时代碌碌无为，一鼓作气为X360开发了两款首发游戏，销量与反响也只能算中等水平。被微软寄希望于成为“X360《口袋妖怪》”的《宝贝万岁》遭到冷嘲热讽，保持Rare一贯古怪风格的《斑卓熊大冒险3》销量令人失望，好不容易为NXE设计了“替身”系统，却遭到绝大多数X360铁杆用户的围攻……Rare就像没落的贵族，高雅依旧而贵气不再，也许就像摩尔所说，“业界已经将Rare遗忘”。

不过Rare说他们不在乎人们的看法——不管是正面还是反面。《斑卓熊大冒险3》制作人格雷格·梅尔斯说：“我们只管制作不一样的东西，带来全新的体验。”

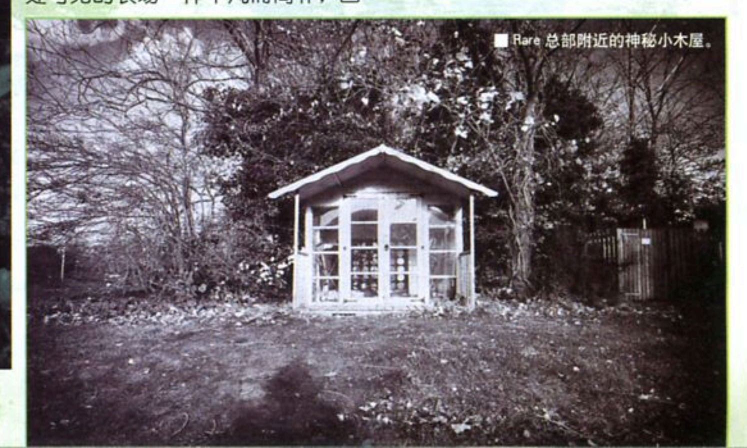
这是Rare二十多年来的一贯宗旨，它让Rare创造了《超级大金刚》，创造了《杀手学堂》，创造了《007黄金眼》，就像它的名字一样，Rare只制作珍贵而稀有的游戏，带给玩家在别处体会不到的感觉。它从不拘泥于特定的游戏类型，它的游戏有覆盖最广泛用户层的潜质。2008年，X360的用户拓展方向开始从核心玩家转向主流用户。比起Bungie、Epic Games等对于FPS玩家而言近乎神圣的名字，暂时为人所冷落的Rare更有希望像任天堂一样创造出吸引新用户、开辟清澈“蓝海”的大众型游戏，Rare将成为X360大众化征途中最难以预测的一枚棋子。也许它将继续平凡，也许它会在又一次的独特尝试中重塑辉煌。就像任天堂一样，成功有时还需幸运女神的垂青。

文 Lancer 编 星夜 美编 NINA

小镇三景

在英国的莱斯特郡，有一个小镇叫Twycross，这座宁静安逸的小镇以其“三景”而闻名天下：其一是Twycross动物园，拥有全英国最丰富的灵长类动物，每年可吸引50万游客；其二是Bosworth战场，曾有1.3万名将士在“玫瑰战争”中抛头颅洒热血；另外的第三景在小镇西面，那里有一座安妮女王时代的大宅，那是属于庄园农场的一部分。庄园农场与英国乡野随处可见的农场一样平凡而简朴，四周围稀稀拉拉地盖了几座谷仓和车库，平整的草地上鸡鸭成群。然而就在这座貌不惊人的大宅里，有全英国最著名的游戏工作室Rare。

1982年游戏产业以大跃进般的速度发展，在大崩溃之前，市场规模达到了峰顶，各种风险资金不断涌入，几乎每天都有新的游戏公司成立。在Menlo Park一间小小的风险投资办公室里，特里普·霍金斯完成了他的商业计划，创办了EA；在遥远的北部，乔治·卢卡斯与雅达利合作创办了LucasFilm Games，后来它成为了LucasArts；在太平洋的另一端，


Rare总部附近的神秘小木屋。

福岛康博创办了Enix，举办了一个游戏编程大赛，挖掘了中村光一、堀井雄二等天才。

就在那一年，斯坦布兄弟创办了“Ashby Computers & Graphics Ltd.”（缩写为ACG）。几年时间里，20出头的蒂姆·斯坦布(Tim Stamper)和克里斯·斯坦布（Chris Stamper）参与了数十款街机游戏的编程，但都是为其他公司外包制作。兄弟俩分工明确，身为兄长的蒂姆·斯坦布因较善于交际因而负责商业运作，较为内向安静的克里斯·斯坦布负责编程。斯坦布兄弟希望制作自己的游戏，希望在家用机市场上打出自己的名号。他们选择的主机是当时英国最流行的8位个人电脑Sinclair ZX Spectrum，克里斯负责游戏设计，蒂姆负责画面与编程，他们的这第一款游戏叫做《Jetpac》，是一个平台动作游戏，非常紧张刺激而又令人上瘾。奇怪的是斯坦布兄弟没有以ACG的名义发行游戏，而是给自己的公司另外又取了一个名字，叫“Ultimate Play the Game”。

之后的两年时间，在混沌初开的英国游戏业，Ultimate用一连串的优质游戏成为当之无愧的顶尖开发商。与所有的新兴行业一样，英国游戏产业的初期充满了各种投机性的小公司，到处模仿抄袭，缺乏自己的作品个性，对于普通玩家而言并没有所谓游戏开发商的概念。Ultimate的作品却有着强烈的个性，玩家只要认真玩过它的作品，就会留下深刻印象。更难得的是从《Pssst》到《军刀之狼》再到《Lunar Jetman》(《Jetpac》续作)，Ultimate的每一款游戏都是质量的保证，每个游戏独特而充满神秘感的开场都让人回味无穷。围绕着Ultimate这个商标，出现了一群狂热的粉丝团，斯坦布兄弟与世隔绝的神秘作风更加重了他们的好奇心。斯坦布兄弟从不参加业界研讨会，极少接受访问，有意避开一切媒体。斯坦布兄弟是典型的工作狂，他们每周工作7天，每天工作18个小时，这早已成为英国游戏业界众所周知的佳话。斯坦布兄弟相信业余的开发人员只能做出业余的游戏，他们全身心投入到自己的游戏中，也要求他们的团队投入100%的热情。在1980年代末的一次访谈中，蒂姆·斯坦布说：“如果你想要获得超级跑车，就得努力工作，朝九晚五的工作只能做出平平凡凡的游戏。”没有人比斯坦布更执着于无休止的工作——在Ultimate成立后的3年时间里，他们只休息了两个上午，这两天都是圣诞节——这让斯坦布兄弟成为游戏开发者中的传奇。在这3年的时间里，他们开发了14款游戏，按照那时英国的游戏销量标准，他们的每一款游戏都算得上是成功的大作。

就在Ultimate被Spectrum的用户们奉若神明时，斯坦布兄弟做出了一个令英国游戏业界震惊的决定——他们放弃了Spectrum平台，把昼夜不休地为之奋斗了三年多的主机当作破鞋般扔进了垃圾桶，将Ultimate品牌卖给了英国游戏发行商U.S. Gold公司。

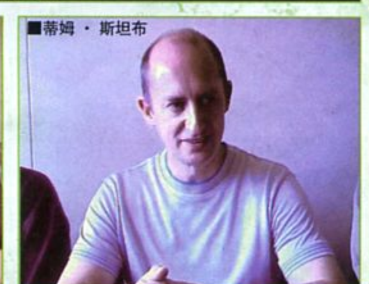
FC的出现彻底改变了斯坦布兄弟对游戏产业未来蓝图的展望。1984年，尚未在欧洲大陆正式推出的FC被一些进出口贸易商运到了英国，斯坦布兄弟在这部外型像玩具的红白塑料盒中看到了游戏产业的未来，看到了Spectrum的死期。他们在ACG内部迅速建立了一个特别部门，收罗了在英国能够找到的所有FC游戏，没有FC游戏开发工具的斯坦布兄弟对这些游戏进行破解研究。当U.S. Gold找上门来寻求收购时，斯坦布兄弟已经掌握了FC游戏的开发诀窍，他们为新成立的部门取了个代号，叫做——Rare。



■这座安妮女王时代的大宅经过了斯坦布兄弟的无数次修葺，典型英式乡村的简陋外表掩盖了蕴含于其中的强大力量。



■克里斯·斯坦布



■蒂姆·斯坦布

东洋取经

1986年，斯坦布兄弟带着他们甚为满意的几个游戏样品飞到了日本京都。当时任天堂刚刚完成了美国的FC首发，正在为进军欧陆而筹备。任天堂联络了欧美的多家游戏开发商寻求合作，却从未有哪家欧美开发商主动找上门来。Rare用他们的诚意与技术打动了任天堂，受到了山内溥与宫本茂的亲自接见，他们对Ultimate的历史进行调查后发现，这家莱斯特郡的小工作室创作力旺盛，数年来从未失手。急于打开欧洲市场的任天堂破天荒地向Ultimate授予了令Namco、Enix等首批第三方都大为眼红的最高待遇：凡是斯坦布兄弟开发的游戏可以不用提交任天堂质量检验部门的审查，任天堂规定所有第三方每年只能发行数量有限的几款大作，而Ultimate却可以不受此限制。

回到英国，大受鼓舞的斯坦布兄弟将公司的全部资源转移到FC，公司名正式更改为Rare。媒体与忠实拥趸们都对他们的决定大惑不解，Spectrum仍然主导着英国的家用电脑市场，英国人对任天堂这个名字惟一的印象只有《大金刚》街机。斯坦布兄弟的新公司却为一台人们鲜有耳闻的新主机开发数量惊人的新作。Rare从一家受人尊敬的小作坊脱胎换骨成为量产型大工作室，取得了一些知名作品如《榆树街惊魂》、《好莱坞广场》等的游戏改编权，推出了《疯狂弹珠》、《Narc》、《席德·梅尔的海盗》等名作的FC移植版。有任天堂为靠山的Rare也进入了掌机市场，为新生的Gameboy开发游戏。这几年Rare的创作力虽然旺盛，但只有不到一半的游戏为原创，为数不多的原创作品也失去了当年Rare游戏奇思妙想的创意，在英国颇为流行的《Battletoads》虽然是Rare的原创游戏，但明显是抄袭了更为流行的《忍者神龟》。Rare为了从任天堂的政策优惠中获取最大的利益，提高发行的游戏数量，开始将游戏外包以弥补自身人力资源的不足。皮克福兄弟创办的Zippo Games是Rare的长期合作伙伴，代工制作了《巫师与战士》三部曲、《猎杀金舰》等游戏，最后该工作室被Rare收购。



▲日本文化对Rare的影响无处不在，例如这张挂在Rare总部里的和风壁画。

在5年时间里，Rare为FC和GB开发了60余款游戏，还顺带为MD和GameGear掌机开发了多款游戏，平均每个月都有至少一款新作在Rare诞生。Rare的知名度早已跳出了小小的英国市场，虽然作品的创意正在走下坡路，但Rare的技术力突飞猛进。斯坦布兄弟对市面上的所有顶尖作品进行拆解分析，探索新编程技巧。《疯狂弹珠》中斯坦布兄弟研发了一套独特的新引擎，以斜45度的俯视画面呈现一定的三维效果，具有真实的物理效果，这成为2D时代里Rare的标志性技术。与所有受到任天堂重用的游戏发行商一样，Rare在FC迅速征服全球的过程中财源滚滚。

当Rare榨干了FC的性能时，



▲ Rare 的作品获得了无数的奖项。

任天堂已经悄然进入 SFC 时代。斯坦布兄弟发现一直在技术前沿冲锋陷阵的 Rare 突然间失去了所有的技术优势，面对全新的硬件环境，已经错过第一班车的 Rare 需要一次技术改革。1992 年，Rare 大幅减少了新作数量，集结大批人力研发 SFC 游戏开发技术，将 FC 游戏中获得的巨额利润大胆用于购买最尖端的 SGI 图形工作站。只用了一年的时间，Rare 摇身一变重新成为英国的技术先锋，这一次 Rare 站在了世界之巅。

当全世界仍在使用点阵图技术时，Rare 已经通过在 SGI 工作站上的血本投入率先进入 3D 时代。克里斯、蒂姆和他们的工程师一起研发了一套新引擎，让 SFC 实现了 CG 渲染的游戏画面。使用该引擎的第一款试作型作品是一款拳击游戏，虽然简单，其技术潜力却让所有看到它的人赞叹不已。连任天堂也没想到 SFC 也能做出如此精美的 3DCG 画面，美国任天堂制作人肯 · 罗布拜访了 Rare，当他走到 Rare 的美术部观看技术演示时，一直低着头往桌底看，蒂姆纳闷地问他在看什么？罗布一脸不可思议的表情："你们肯定接了什么高端工作站吧？ SFC 能有这效果？"

罗布走访 Rare 归来后随即飞往京都，向山内溥提议入股 Rare。任天堂收购了 Rare 25% 的股份，最后增加到 49%，将 Rare 正式收为自己的得意门生。任天堂愿意将自己的几个价值连城的角色交给 Rare，用 3D 技术重新诠释，斯坦布兄弟选择了大金刚。



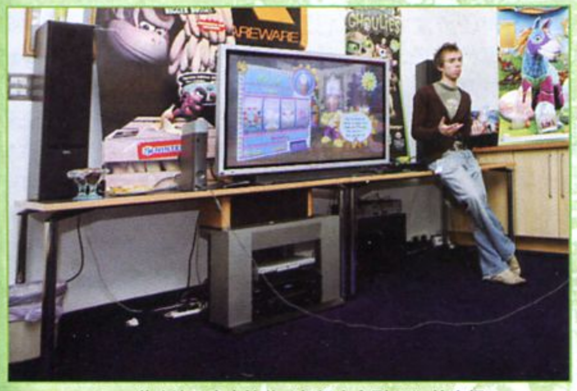
▲ Rare 工作室的走廊。

黄金眼

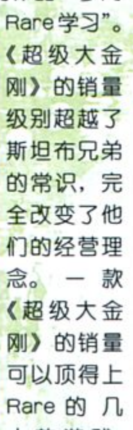
1988 年《Game Machine》杂志的一篇访谈录中如此概括 Rare 的成功秘诀："只有通过剖析日本人制作的游戏，将其应用于实践，并努力建立自己的关系网，才铸就了他们今日的地位。"

在 Rare 农场式大宅总部的一楼，有一间石砌的会议室，墙壁上挂满了时钟，显示各国的时间，有美国，有日本——这些都是斯坦布兄弟的目标市场。当骄傲的英国人满足于自己狭小的市场时，Rare 早已眺望东方，搭上了任天堂。当英国同行意识到 FC 已成为主流时，市场早已被瓜分殆尽。斯坦布兄弟说："英国毫无疑问拥有最优秀的人才，我们本应开发出最出色的游戏……" Rare 希望为英国游戏业树立榜样，常年与任天堂合作让他们有充裕的时间和便利的条件分析日式关卡与游戏系统设计。1994 年 Rare 将自己更名为 Rareware，那一年 11 月《超级大金刚》全球同步上市。这是第一款在日本之外开发的"大金刚"，Rare 在没有宫本茂指导的情况下独立完成了游戏的制作，在 SFC 临近晚年时，用他们的技术魔力实现了堪比 32 位机的 3DCG 画面。划时代的画面进化和充满趣味性的关卡设计让《超级大金刚》狂卖了 900 万套，成为 SFC 第二畅销的游戏，仅次于宫本茂自己的《超级马里奥世界》。二线配角大金刚因 Rare 的改造而脱胎换骨，跻身为与马里奥并立的超级巨星。《超级大金刚》赢得了多个"年度最佳游戏奖"，Rareware 再次走到了聚光灯下。

Rare 的辉煌成就甚至让宫本茂也感到妒忌。开发《耀西岛》时，宫本茂曾坦言自己对《超级大金刚》的厌恶与恼火，因为山内溥居然不断向他施压，要求他的作品"多向 Rare 学习"。



▲ Rare 游戏演示房内挂着《超级大金刚 64》的海报。



《超级大金刚》的销量级别超越了斯坦布兄弟的常识，完全改变了他们的经营理念。一款《超级大金刚》的销量可以顶得上 Rare 的几十款游戏，



▲摆在 Rare 工作室一角的班卓熊模型与《杀手学堂》街机。

斯坦布兄弟直到这时才总算领略了任天堂少数精锐政策的真正含义。蒂姆 · 斯坦布说："一款高质量游戏远胜十款平庸之作。" Rare 为了 SFC 的技术储备而收缩产品线，当它的技术已经登顶之时，其产品线却再也没有恢复。而这却是 Rare 真正的黄金时代，它的每一款新作几乎都成为经典。

《超级大金刚》发售时，Rare 曾邀请摄影师特别制作了一个幕后花絮特辑，玩家可以向 Rare 致信索取。在这张录像带的最后，摄影师无意间拍到 Rare 的另一组工作人员正在玩一款神秘的格斗游戏新作，于是立即就有一群人冲上前将摄影师推出门外。以这种独特方式神秘披露的新作是至今仍被不少 X360 玩家强烈要求推出续作的《杀手学堂》。在《致命格斗》的暴力格斗大潮中诞生的《杀手学堂》是最令人怀念的 Rare 原创经典之一，使用 Rare 得心应手的 SGI 技术，其街机硬件也是由 Rare 自己设计。强烈希望打造自己独有品牌的斯坦布兄弟为之付出了大量心血，游戏质量被认为超越了《超级大金刚》，其 SFC 移植版让 SFC 在 PS 和 SS 的华丽声光表现中吐气扬眉。与此同时，斯坦布兄弟成立的另一个团队早已投入任天堂 64 位机的游戏研发，他们为此蓄力多年——这款游戏是《007 黄金眼》，它是有史以来最成功的电影改编游戏，是家用机历史上的一座里程碑，它开创了 FPS 游戏的家用机新纪元。

1995 年，新一集 007 电影时隔 6 年之后重返大银幕，皮尔斯 · 布鲁斯南带来了 007 的新生。一向主张发展自有品牌的任天堂令人意外地取得了《007 黄金眼》的游戏授权，开发工作自然而然地交给了得

力干将Rare。最初的计划是开发一款SFC游戏，采用第一人称视点，以类似于光枪游戏的方式进行。游戏开发中途转移为N64平台，游戏类型进化为可自由移动的FPS。整个Rare都对这款在电影放映3年后发售的游戏充满怀疑，为避免浪费资源，斯坦布兄弟将《007黄金眼》交给了一群新手。制作人大卫·窦克说："他们总以为我们是一群浪费时间的学生。"没有人想到他们代表了Rare的未来，他们用了两年半的时间，在典型的Rare式拼命加班中创造了一款划时代的FPS巨作。《007黄金眼》的销量超过800万套，是在美国最畅销的N64游戏，制定了家用机FPS游戏的标准。Rare因而被BAFTA评为"英国最佳开发商"，《007黄金眼》获得1998年互动成就奖（IAA）的年度最佳家用机游戏和软件设计杰出成就奖。


▲Rare总部的工作区。

各怀鬼胎

1997年是Rare盛极而衰的开始，《007黄金眼》让Rare的声望达到了顶点，然而内部纠纷也在愈演愈烈。索尼扶持了Rare内部的一小撮叛乱势力，资助他们成立了"第八奇迹"（8th Wonder）工作室，专为PS开发游戏。《007黄金眼》续作开发中途，制作人霍里斯与窦克也自立门户，挖走了大批骨干，窦克成立的Free Radical工作室日后成为FPS市场的一个重要力量，最后却因为在PS3独占的《薄雾》中失蹄而断送了自己的前途。

Rare人才流失的根本原因是企业管理机制没有随着规模的迅速膨胀而适时作出调整，斯坦布兄弟依然是大小项目一把抓，不愿放权给共同打江山的功臣们。Zippo Games被Rare收购后不久，对斯坦布兄弟管理作风"忍无可忍"的皮克福兄弟就愤然离去。在N64时代，Rare的规模已经从十几人成长为数百人，作坊时代的家庭式激励机制不再适用，Rare高强度的工作状态对于大多数员工而言都难以忍受，越来越多的员工将Rare视为自身职业生涯中的一个跳板，获得了技术和经验积累后就另谋高就。1998年后，人才的流失已经严重影响了Rare的作品质量。1999年发售的《超级大金刚64》与《Jet Force Gemini》不幸沦为二线作品，成为Rare历史上的污点。《班卓熊大冒险》是这段时期Rare惟一的闪光点，任天堂将该作宣传为N64时代的《超级大金刚》，它不负众望地获得1999年互动成就奖"年度最佳游戏"提名，最终赢得家用机最佳动作冒险游戏奖。班卓熊和他的怪鸟搭档成为Rare的新吉祥物。


▲占地面积巨大的Rare新总部。

1999年，Rare终于搬出了数次翻修的古老农场总部，新总部位于庄园公园一带，与原先的农场只有十几分钟的车程。这是一个专为游戏开发的独特环境而设计的总部，Rare为此投入了数百万英镑，花费了5年的时间。Rare不仅要让这个新总部适合办公和制作游戏，同时也希望最大限度地保持当地与自然融为一体的乡野风光。从Rare的新总部远眺窗外，可以看到连绵的青山，甚至山间的野生动物，斯坦布兄弟说："这有利于激发我们的灵感。"同时Rare也在更为宽敞的总部里为员工们准备了更自由宽松的环境，希望在这样的新环境中改善公司的氛围，留住人才。


■Rare总部窗外的美丽风光。

与此同时，业界期待着《007黄金眼》的续作，Rare使用该作引擎开发新作的传闻开始出现。但斯坦布兄弟不愿再将自己的优势兵力放在他人的品牌上，Rare需要更多的私有品牌。霍里斯与窦克辞职前曾留下了一个新作的框架，其灵感源自日本的《攻壳机动队》。这款《完美黑暗》在数次延期后于2000年5月22日上市，它被誉为Rare辉煌重现之作，业界好评如潮。但由于缺乏任天堂的发行支持，《完美黑暗》销量不到《007黄金眼》的四分之一。游戏发售后，又有50多名员工离开了Rare。

Rare曾被喻为任天堂的亲密爱侣，专为任天堂制作游戏的第二方开发商不少，但无人可与Rare比肩。Rare作品的平均销量超过140万，这让他们享受了其他第二方开发商都只能眼红的优待。然而Rare与任天堂之间的实际关系远没有外界想像的那么亲密，用"各怀鬼胎"来形容双方的心态并不为过。以游戏产业教父自居的山内溥习惯于掌控一切，希望对自己手中的棋子有绝对的控制权。Rare借助《超级大金刚》声名鹊起之后，任天堂多次提出将Rare全资收购的请求，但斯坦布兄弟不愿放手——自己双手创办的公司要由自己掌握命运。任天堂对Rare的持股比例达到49%以后，斯坦布兄弟死死咬住51%的大股东权利，为此曾与任天堂多次发生纠纷，《007黄金眼》发售后，双方的关系从蜜月期进入僵持期，表面上Rare依然是任天堂的爱将，实际早已貌合神离。

斯坦布希望提高Rare的自主经营权，希望能控制更多属于自己的品牌。《超级大金刚64》与《班卓熊大冒险》是并行开发的两个项目，Rare对待前者漫不经心，对于自己拥有品牌所有权的后者却全力以赴，这让任天堂心生愤恨。Rare的伎俩当然逃不过山内溥的眼睛，任天堂不会为他人做嫁衣，对于Rare开发的游戏，凡是任天堂的品牌都会获得与日本任天堂第一方作品相同的宣传待遇，而Rare的原创作品因为缺乏任天堂的宣传支持而难以达到斯坦布兄弟希望的销量级别。曾提议任天堂入主Rare的肯·罗布说："Rare需要的是2000万美元的大制作，任天堂却只愿意投资300万美元。"

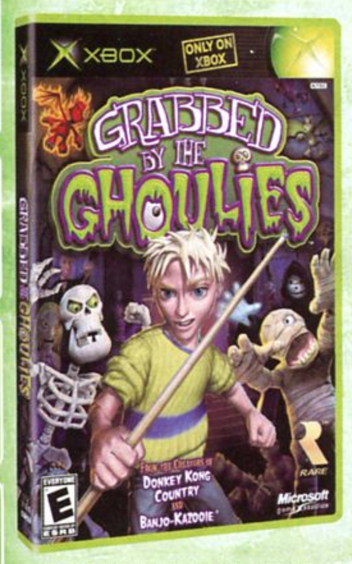
一只满嘴脏话的坏松鼠更进一步搞坏了任天堂与Rare之间的关系。Rare制作人克里斯·西沃以《南方公园》为灵感，设计了一只形象可爱却污言秽语连绵不绝的松鼠Conker，西沃对这个打破平台动作游戏形象规范的角色充满自豪，亲自为Conker配音。这只猥琐贱松鼠的出现是对Rare乃至任天堂形象的颠覆，公布后就遭到了多数人无穷无尽的抨击。任天堂将自己与该作划清界限，在其所有宣传资料中都找不到Conker一词，这款第二方开发的大作被任天堂归类为不入流的第三方小厂三线作品。前美国任天堂市场部副总裁乔治·哈里森公开表示："Rare的游戏风光不再，任天堂理应转移投资。"实际上这款发售于2001年3月4日的《Conker's Bad Fur Day》可说是N64末年难得一见的优秀作品，对各种经典游戏的轻松调侃，令人捧腹的恶搞台词让它被IGN评为"史上最幽默游戏"，Rare对N64多年的开发经验让它掏尽了主机的潜能，画面与游戏内容含量都达到了极限。


▲简单大方的Rare新总部大门。

旧爱新欢

2000年12月，Rare在网站上发布了一张别致的圣诞贺卡，这张贺卡中，绿色的圣诞树下有一个黑色礼盒，用绿色彩带绑成醒目的"X"，外形酷似微软尚未正式公布的Xbox。Xbox团队看到这张贺卡后心花怒放，认定这是Rare的示爱行为。为了迅速加强自己的游戏开发实力，微软正在像没头苍蝇般四处寻求并购机会，当时正在频繁接洽Square、世嘉甚至任天堂等可能的收购对象，作为任天堂在欧美的首席第二方，Rare确实是一个令人垂涎的目标。由于收购任天堂无门，微软对Rare的暗送秋波更加怦然心动，当下交由微软游戏工作室主管艾德·弗莱斯跟进收购事宜。

1990年代初，任天堂收购Rare首批15%的股份时，仅仅花费了2万美元。《超级大金刚》发售后，任天堂的市值直线上升，峰值阶段曾达到5亿美元。这是一个让斯坦布兄弟心情矛盾的数字，他们手头上掌握的股份已经价值2.5亿美元，但Rare的游戏销量在降低，斯坦布兄弟担心Rare的股价终将大幅降低，自己的资产将大大缩水。为了将手头的股份套现，斯坦布兄弟曾向任天堂提出将其股份全数转让。山内溥这次却把昔日爱将拒之门外，任天堂正处于筹备NGC首发的关键时期，没有必要为已有的开发力量浪费2.5亿美元。与此同时，山内溥以个人名义出资2亿美元建立了Fund Q基金，向中小型开发商提供资金援助，希望借此改善任天堂与第三方的关系。Fund Q基金有四两拨千斤的作用，Square也通过委派制作人设立小型工作室的方式加盟Fund Q的小型工作室网络。任天堂只用了100万美元就掌握了《银河战士Prime》的开发商Retro工作室，用最少的钱办最多的事，这才是任天堂的一贯宗旨。



▲评价极低的Xbox游戏《鬼屋大冒险》。

任天堂关上大门的同时，微软与Activision向Rare敞开了怀抱。为了得到Rare，微软先从任天堂挖走了长期掌管Rare的肯·罗布，以罗布为中间人，艾德·弗莱斯与斯坦布兄弟频繁接触。从莱斯特郡视察Rare归来之后，弗莱斯相信这是一家潜力无穷的公司，他亲自向微软董事会汇报了他的收购提案。2002年5月，斯坦布兄弟在微软的E3展前发布会中现身，Rare与微软的暧昧关系正式曝光。斯坦布兄弟先是用1亿美元的贷款回购了任天堂持有的49%的股份，之后将Rare的全部股份以3.75亿美元的价格转卖给了微软，斯坦布兄弟因而获得了2.75亿美元。

2002年9月，微软在西班牙举办的X02展会中宣布收购Rare。这是微软在扩大其游戏开发实力的过程中最大的一笔投资，现任微软娱乐设备部总裁的罗比·巴赫希望Rare能够在一两年内推出5款Xbox游戏。然而习惯了为任天堂开发游戏的Rare却未能立刻适应Xbox的环境，正在为任天堂开发的《大金刚赛车》被强制终止，又一批开发人员离开了Rare。在整个Xbox时代，Rare仅推出了两款游戏：《鬼屋大冒险》和《坏松鼠 重装上阵》，前者是Rare历史上最大的败笔，后者只是一个让脏话更脏的移植游戏。仍然掌管Rare的斯坦布兄弟依旧怀念让他们功成名就的任天堂，充满热情地为GBA制作了《班卓熊》和《军刀之狼》的新作。任天堂发布了NDS的开发机后，斯坦布兄弟也第一时间搞来了几套。虽然已是微软的全资子公司，Rare仍然将大把的资源与时间投给NDS。微软也慷慨地任由Rare与老相好藕断丝连，甚至为Rare注册了一款GBA游戏的新商标：《Mr. Pants》。

直到2005年，微软将巨资收购的Rare推到了最前线。Rare要向人们证明当初微软花的3.75亿美元还没打水漂，为了赶上X360的首发，斯坦布兄弟将两个现成的游戏转移到X360。这两款游戏当初都是为NGC而筹备，第一个曾被打算作为NGC的旗舰大作，Rare被微软收购后，这款定名为《凯密欧 元素之力》的游戏转移为Xbox平台。另一个游戏是在任天堂的Spaceworld 2000展会中就已亮相的《完美黑暗 零》，它自从公布之后就再也没有露过面，之后在Xbox版距离完成还有一年时决定转移到X360。《完美黑暗 零》成为新Xbox LIVE的测试平台，开发团队参与了X360成就系统的设计小组，



他们为本作制定的成就规则至今仍是X360绝大多数FPS游戏的参考标准。

2005年秋季，《完美黑暗 零》开发团队心情忐忑地将游戏的最终版本提交给微软进行审核，由于没有足够的调试除错时间，Rare担忧游戏BUG太多会被打回重做。但微软高层为了赶上X360的首发，在游戏获得最终审批的5天前即下令光盘厂开工生产。所幸的是《完美黑暗 零》与《凯密欧 元素之力》都没有出现太严重的BUG，微软预计《完美黑暗 零》将成为X360时代的《光环》或者《007黄金眼》，将成为所有X360玩家的必备游戏，因此仅北美地区就生产了70万张，并准备根据市场反响随时追加生产。虽然它最终没有实现微软的期望，但总算是与《凯密欧 元素之力》一起突破了百万销量，高清时代的钟声敲响之时，在Xbox时代无所建树的Rare再次成为业界焦点。

冬眠

Rare的成功与任天堂一样，都是建立于低年龄玩家的支持，只有在《007黄金眼》诞生后，才成为核心FPS玩家们的偶像。微软收购Rare不是因为它有《完美黑暗》和《杀手学堂》这些成人向品牌，Rare拥有吸引低龄玩家的魔力，这是利润率最高的市场，也是微软始终无法窥得门道的市场。X360最不缺的就是成人级核心向游戏，比起《完美黑暗 零》，微软更希望看到一款为低龄玩家制作的游戏。

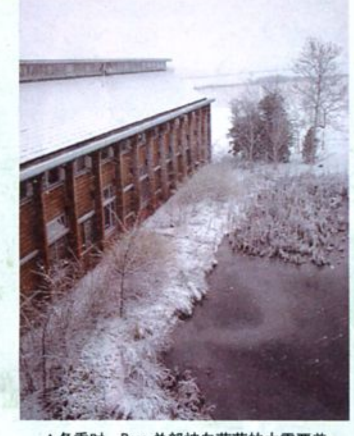
2002年，蒂姆·斯坦布在自己的电脑中写下了一个小小的设计文案，设计师贾斯汀·库克偶然看到了这份文件，他兴致冲冲地叫来两个同事一起拜读老板的最新大作。蒂姆·斯坦布的这个新作企划叫做《你的花园》(Your Garden)，是一个面向PPC设计的迷你游戏，库克等3人主动请缨，他们准备用一年的时间完成游戏。微软收购Rare后，《你的花园》被作为一个机密大作转为Xbox平台，微软与4Kids Entertainment合作制作了电视动



■《宝贝万岁》的创意从动物的造型开始。

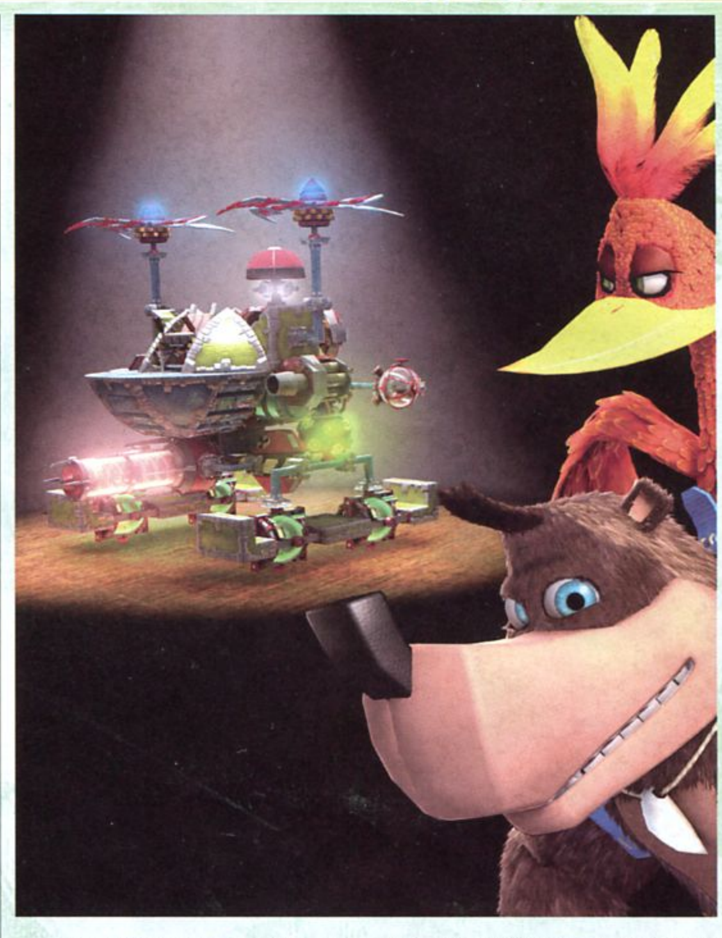
画版，希望通过跨媒体合作打造微软自己的“马里奥”或“索尼克”。仿佛由纸片糊起来的古怪生物皮纳塔成为游戏的核心概念，游戏名改为《宝贝万岁》。与《完美黑暗 零》和《凯密欧 元素之力》一样，《宝贝万岁》也进化为X360游戏，游戏的开发过程总共历时4年，开发人员共50人，其中三分之一为新人。

2006年末，《宝贝万岁》被作为与《战争机器》同级别的圣诞商战大作投放市场，并作为X360的南美首发游戏之一。IGN等媒体认为《宝贝万岁》是Rare自被微软收购以来最出色的游戏，象征着Rare的伟大复兴。它与《007黄金眼》一样获得了多个互动成就奖。制作人格雷格·梅勒斯（Gregg Mayles）在游戏发售期间经常泡在各种论坛中，看到很多大龄铁杆玩家偷偷地玩《宝贝万岁》，一位玩家说：“我一直等到商店快关门才溜进去买了一套。”然而游戏的销量却让Rare的所有人失望，在各种网站的流行游戏调查中总是榜上无名。在圣地亚哥漫画节中接受媒体采访时，Rare发言人詹姆斯·托马斯酸溜溜地暗示，微软将年末商战的大部分广告预算都给了《战争机器》，《宝贝万岁》遭到了冷落。以嘴严著称的Rare能爆出这种内幕言论实属罕见，也许《宝贝万岁》的沦落确实让他们伤透了心。


▲冬季时，Rare总部被白茫茫的大雪覆盖。

《宝贝万岁》发售的几个月后，斯坦布兄弟宣布辞职。兄弟俩没有透露任何原因，仅表示要“追逐新契机”。格雷格·梅勒斯成为Rare的新任创意主管。然而人们至今都没有看到斯坦布兄弟所谓的“新契机”。离开Rare的人们大多运气不佳，“第八奇迹”工作室还没推出任何游戏就销声匿迹，Free Radical也没有挺过2008年的经济寒冬，只有马丁·霍里斯成立的Zoonami工作室仍在掌机和网络下载的益智类游戏中经营着自己的一小片天地。

没人知道斯坦布兄弟辞职后的去向，这对一直有意躲开媒体的英格兰兄弟就像23年前一样完全销声匿迹。斯坦布兄弟在离开Rare的3个月后接受了最后一次访问，那时人们才知道，早在用2.75亿美元将Rare拱手相让时，斯坦布兄弟早已决定离开自己双手创造的这家名牌工作室。“我们已经在Rare赖得太久，很早以前我们就退出了管理一线……”斯坦布兄弟说，他们希望成立一家新公司，开发小型游戏，这样他们才能对一切有更高的掌控权——就像当初Rare刚成立时一样。



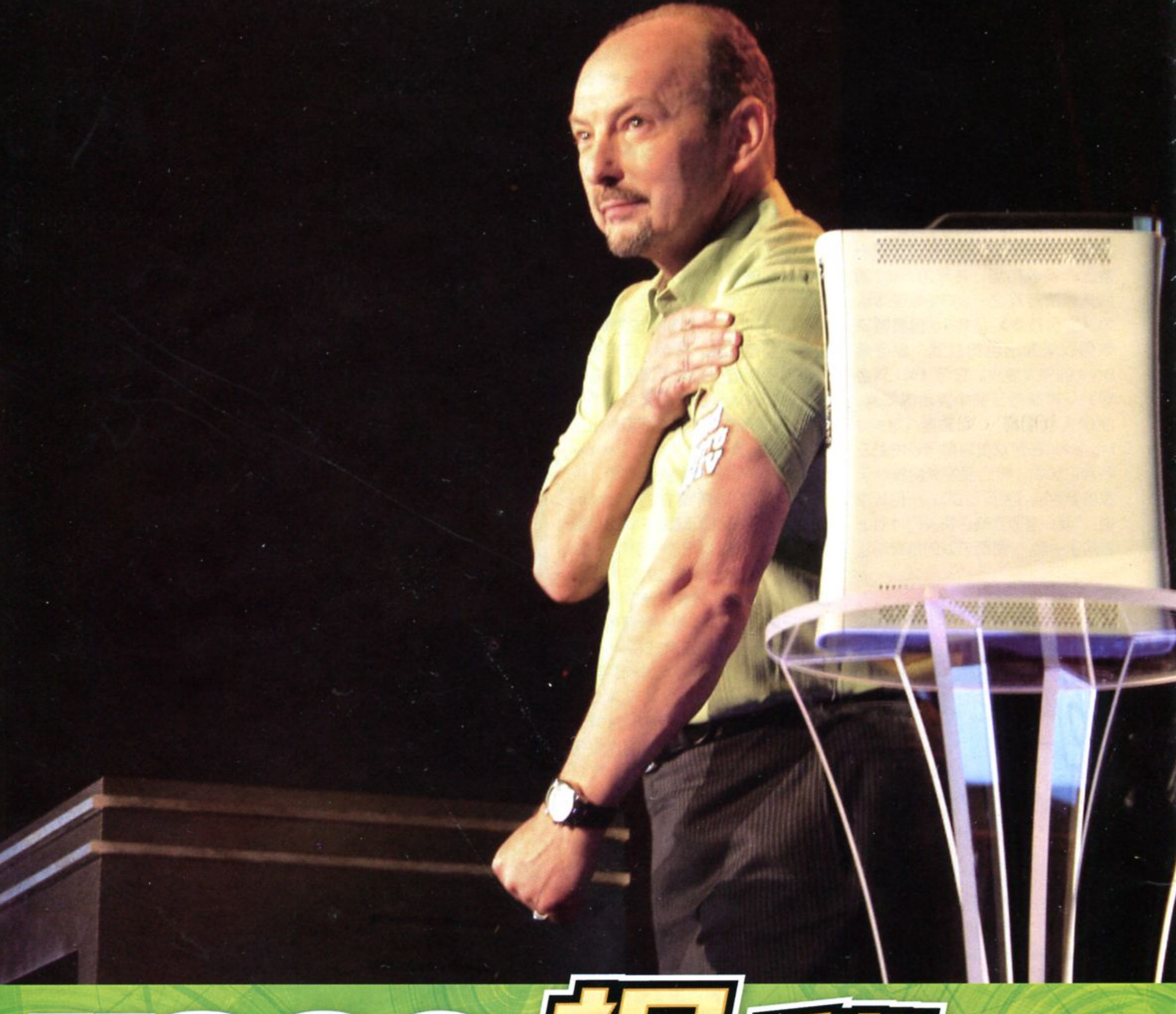
斯坦布兄弟离去后，马克·贝特里志（Mark Betteridge）与格雷格·梅勒斯（Gregg Mayles）接替了他们的位置。据库克透露蒂姆·斯坦布的妻子仍在Rare工作，因此斯坦布兄弟偶尔仍会到Rare探班，那时Rare的员工们会在背后交头接耳地讨论他们如今的去向，但没人知道。失去了斯坦布兄弟的Rare处境比以往更糟，Rare进入了漫长的冬眠期。仿佛是印证之前彼得·摩尔对于“Rare已经过时”的论断，《班卓熊大冒险3》在美国销量仅14万套。很多玩家对《班卓熊大冒险3》抛弃原作的成功元素感到不解，但贝特里志说：“这就是Rare！也许我们是先行者，我们需要创新。”

开疆拓土

总是有人将微软数千万美元收购的Bungie与数亿美元收购的Rare做对比，得出的结论是“Bungie是微软廉价捡到的一块宝，而Rare是高价挖来的一根草”。但从另一个角度来说，微软收购Bungie得到的是一个游戏系列，而Rare代表的是一种制度，一种理念。贝特里志说：“X360卖得越多，微软越需要Rare更为‘柔和’的一面，才能用全新的游戏性赢得新玩家。”有人说Rare如今的困境不是生活在过去辉煌的阴影中，而是为其理念所困。Rare的企业理念有一种抵制续作的本性，因此当微软收购Rare后，提出将以往的知名系列逐个推出续作时，Rare内部产生了抵触情绪。比起《完美黑暗 零》，Rare内部对票房惨败的《鬼屋大冒险》更加热忱。Rare作品的销量不断下降不能完全归罪于游戏质量，受众面的变化是首要原因，这一点微软心知肚明。Rare的游戏更为家庭向，因此能在家庭向的任天堂主机上大放光彩，Xbox却是铁杆核心向的主机，Rare难免水土不服。Bungie是Xbox的开国功臣，而Rare是开疆拓土的大将，虽然战绩不佳，却是Xbox帝国扩大版图的关键。因此微软总是不厌其烦地告诉人们“Rare是我们的一枚重要棋子”，总是不断地在这家水土不服的工作室身上砸钱，就像它明知日本市场荆棘丛生，却总是不惜血本地加大投入。


■孤独地伫立在原野中的Rare总部。

在Rare内部，他们将《宝贝万岁》视为转折点。这款被视为“卖得很差”的游戏在Xbox LIVE上共有100万人游玩。家庭向的游戏无法像《光环3》一样一夜敛金数亿，却可以在细水长流中为微软增加用户。贝特里志说：“我们终将改变人们的看法，只要延续我们自己的方向。现在我们所有人想的是：埋头苦干，制作伟大的游戏！”



X360揭秘

连载六

微软为制作游戏投入了巨大的资源，却缺少新的《光环》级别的作品。弗莱斯四处挖掘大作，终于在DICE会议上遇到了《战争机器》的制作人——CliffyB。会议期间，索尼的专利引起了大家的注意，根据专利的描述，索尼Cell芯片的运算能力可能达到Intel处理器的1000倍，而且还能集群计算。但实际上索尼的PS3研发遇到了严重的阻碍，不得不推倒重来，转向与nVidia合作。与此同时，经历了初代Xbox失败的外形设计后，微软开始为Xenon的外形设定理念和目标，寻找顶级的设计公司。

微软经过艰苦的谈判与nVidia的搅局，终于与ATI达成了理想的协议，允许微软拥有图形芯片的设计权。ATI开始紧锣密鼓的设计芯片。IBM迫于市场的压力，也与微软达成了协议，为微软设计生产CPU。微软还为CPU的准备了第二个生产厂——特许半导体。

万事俱备，只欠东风。微软内部按照“3”规划不断推进。盖茨对Xenon的推进给出了很多意见。软件方面，《光环2》严重落后于预定的进度。弗莱斯为了游戏的品质顶住了提前发售的要求，为了预算而裁掉了许多项目，为此引发了许多矛盾，不得不离开了微软。韩裔美国人肖恩·金接替了他的位置。

文 Dean Takahashi 译 东方蜘蛛 编 星夜 美编 NINA

第27章 CHAPTER 27 肖恩掌权

Shane Takes Over

乍一看来，肖恩·金和艾德·弗莱斯一样的与众不同。金一玩快速移动的3D游戏就头晕。这种运动眩晕症对于那些不能按照屏幕上的运动调整的人以及缺少运动细胞的人来说非常普遍。要是游戏的视角控制设计得比较烂，情况就会更糟。但是金的情况糟到了极点，他根本不能玩《光环》或者《光环2》。金一直想对此尽可能的保密，因为他毕竟在微软游戏工作室干活。但是当别人发现他不能玩《光环》的时候，他保持了自己一贯的幽默感。

"大家告诉我那是个好游戏"，他开玩笑道。

作为执行业务经理，他现在就是那个负责确保《光环2》及时出现在市场上的那个人。他需要有和善的性格，又要鼓动游戏开发者摇滚歌星式的天赋，还需要能够在他们心中灌输信心，相信微软在游戏行业的努力。他要将摇滚歌星式的煽动力引到微软的平台上，这样他们就能向世界展示主机和PC机完全的实力。

弗莱斯2004年1月离开之后，金接任工作室的执行总经理，手下大概有1000号人。弗莱斯的辞职震惊了金。在长达十年的时间里，金一直是微软游戏工作室的二掌柜，他作为一名业务经理向弗莱斯负责。弗莱斯说过去的几年中，金教了他很多业务，而弗莱斯一直教金关于游戏的知识。他们两人并在一起拥有了运营游戏业务的技巧。

尽管弗莱斯非常热爱游戏，谈起游戏时总是将它作为一门艺术，但在微软游戏发行工作的上层，它却越来越像是一桩大生意。游戏与创意和洞察力的关系越来越少，却越来越像是管理公务，按时间表完成工作。

金不是死硬玩家。但是金的根基说明他既精于算计也同时是一个娱乐粉丝。他的父母从韩国移民过来，在美国上的大学。他的母亲是个营养学家，而他的父亲在南加利福尼亚州爱迪生公司上班。金是伴随着南加州的街机厅长大的。他参加了斯坦福大学的排球队，在斯坦福大学他主要研究经济学和国际关系，在学生会的时候花了很多时间在街机厅里。他后来参加了一个名为"Scrabble"的电视游戏秀，为攻读哈佛大学的MBA学业赢取了14000美元的奖金。他于1990年进入微软，一开始只是一个暑期的短期实习，从事市场方面的工作。后来微软雇佣了他，他成为了应用工作组的一名市场经理。他管理PC网络产品中的"微软邮件"。他说，三年之后，"我决定余下的一辈子不能再去做企业软件"。他在消费电子部门做了好几年的市场工作，然后转到了游戏部门。

1995年的时候他终于来到游戏部门，因为他"有极强的吊儿郎当的倾向"。他是个超级体育迷，并为微软涉足体育作品而感到极为振奋。他负责业务拓展，并且是若干弗莱斯并购中的箭头人物。接下来的几年时间里他运营一个工作室，并且制作出了大卖的作品。他与位于马萨诸塞州沃尔萨姆的蓝色毒牙工作室达成交易，雇用他们制作一款名为《动物园大亨》的游戏。这款给小孩子玩的动物园管理游戏本来有可能和其他游戏一样成为《铁路大亨》的拙劣仿制品。但是游戏制作非常精良，于2001年面世，最后卖出了500多万份。他在总是站在弗莱斯身后的资深业务经理，这名哈佛工商管理硕士与一名老派而精明的程序员站在一起。

以《动物园大亨》闻名并不代表赢取了游戏界里摇滚歌星般的制作人的信任。这帮人总是偏好硬派暴力的游戏。但是金知道他必须与业界的精英开发者们保持良好的关系，而且还要时不时地开出大额支票资助那些野心勃勃的游戏，这样他们才愿意留在微软的阵营里。他说，如果签出支票不意味着能够实现微软制作更广泛的最酷游戏的目标，他绝对不会草率地作出决定。

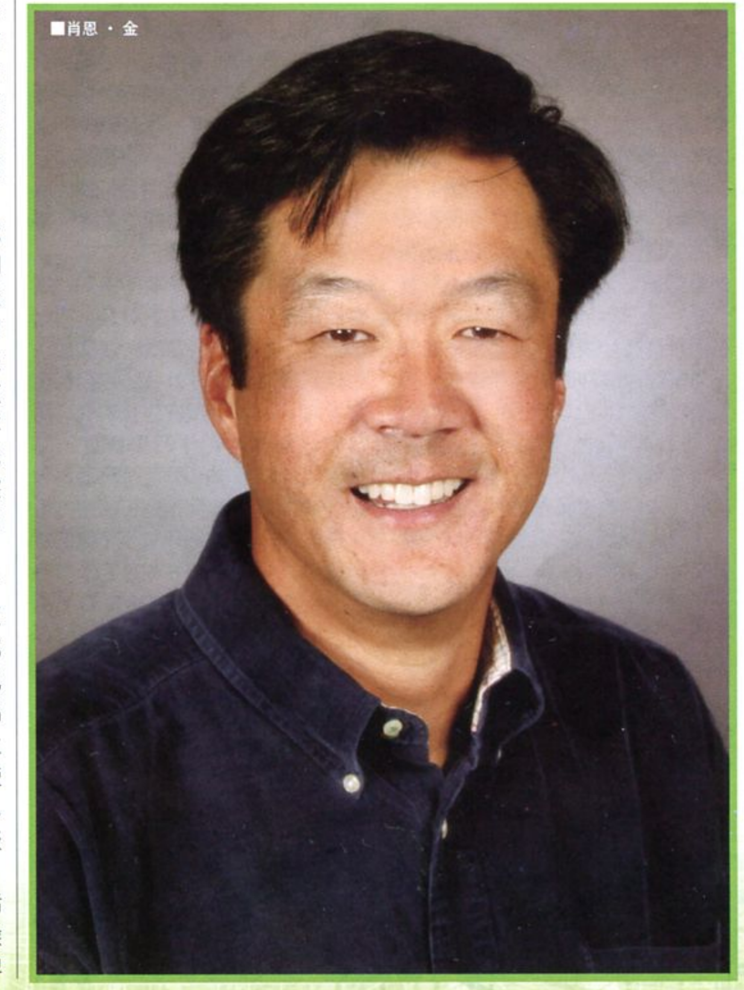
"我们对游戏拥有相同的热情，"金说道。"艾德有开发背景，而且更加偏重技术。而我是业务和市场部门起家。艾德对业务有很高的敏锐度。我相信自己也有相当高的产品敏锐度。我们拥有同一种哲学，让最有天赋的人开发最棒的游戏。使用老眼光看待我们是非常危险的。并不是只有我对艾德谈论账目表格。"

弗莱斯开始裁减开支，但是后来很显然金在作出业务决定的时候远比弗莱斯斩钉截铁。金在微软早期与达拉斯Ensemble工作室这样的伙伴合作开发游戏的时候就建立起自己的威望。Ensemble工作室的总裁托尼·古德曼在1997年就遇到了金。他们两个人讨论了微软与Ensemble之间的合同，后者后来开发出了微软爆炸性的PC游戏《帝国时代》。当在谈判桌上完成了交易之后，古德曼说他感觉他们好像"两个走到了足够近距离的拳手"。

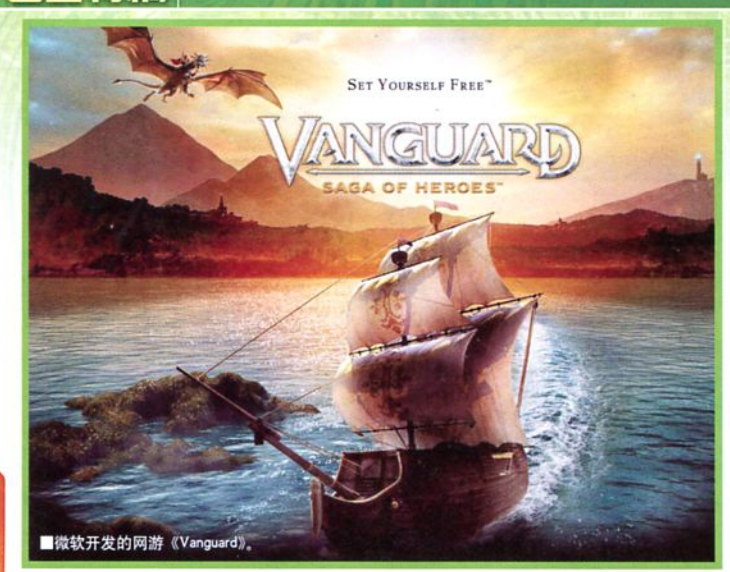
"如果你那个时候问我的话，我不会预料到四年之后肖恩会成为我所尊敬并非常乐于与之共事的微软执行官员，"古德曼说道。"他非常睿智，并且展现了超出年龄的才智。他最显著的特点是他的透明度。"

但是金取代艾德·弗莱斯的工作之后的第一项任务就是执行裁减游戏工作室的战略，以将焦点聚焦到少数游戏之上。这项工作是弗莱斯开始的，而金不得不执行下去。弗莱斯离开之后，金和他的总经理们取消了Mythica这款大规模PC线上RPG的开发。微软在收缩，而对手却打了微软一个措手不及。Mythica团队在艾德·哈里斯的帮助下开设了一个新的公司，名为"火蚂蚁"。索尼收购了火蚂蚁，并把它合并到自己的在线业务部门。索尼因此在西雅图得到了一个游戏开发的立脚点，而微软此时在开发另外一款更棒的MMO游戏，名为《Vanguard》。

金还裁掉了一个名为Xbox娱乐网络的小项目，这个项目是埃杜阿多·罗西尼开始的初代Xbox的创建者之一泰德·哈斯加入了罗西尼的小小团队，他们的目标是为Xbox提供一些不同于常规主机游戏的娱乐。他们的目标是提供一些插话式的游戏和娱乐，更类似电视肥皂剧。他们与一些小的游戏开发商以及好莱坞业界展开了会谈。这些轻量级的内容要抓取死硬玩家之外的大众玩家。但是，尽管理念新颖，可是这并非主流。金砍掉了这个项



■肖恩·金



■微软开发的网游《Vanguard》。

目，哈斯回到了 Windows 部门。

"我必须快速前进，"金回忆起这项工作时说道。"我是说做就做信条的忠实信奉者。你手里抓的是什么牌就要打什么牌。这并非休克，但是却令人震惊。我的任务是让整个组织继续忙碌，不为裁员而分心。就算某个对微软游戏工作室的发展至关重要的人离开了，这也不能改变微软游戏工作室是业界领导发行商的事实，而且我们还要做其他的事情。"

金必须遵守一个新的管理构架，而这个构架将限制他的权威。他必须将合同提交给布莱恩·李的财务团队取得批准。而且他必须向彼得·摩尔负责，摩尔在弗莱斯离开之后刚获得提升。摩尔掌管国际市场营销，但是他现在还必须负责微软的发行工作。他既要监督金的第一方组织，还要监管为 Xbox 开发游戏的第三方开发商。弗莱斯觉得这套管理在涉及到独立管理的游戏工作室时，这种监管束手束脚。游戏市场的营销工作在米奇·柯奇和彼得·摩尔之间被分割开了。这种管理方法与 EA 公司截然不同，他们的市场营销人员直接驻扎在游戏开发团队之中。这些就是罗比·巴赫交给金打的牌。

"有一伙人总觉得我们会在这个上面砸钱，"金说道。"我们可不是因为总是做蠢事才有了公司如今的地位。仅仅是拥有多资源并不意味着我们会将所有的小心谨慎都置之脑后。

金提升了当了好长时间制作室经理的菲尔·斯宾塞到他的副手位置上。斯宾塞负责监管 Bungie、Ensemble、赛车工作室以及动物园大亨团队。其他的工作室执行官包括A·J·里德默，他管理亚洲业务；大卫·鲁曼，他负责 FASA 和模拟团队；还有克里斯·艾阿利，他负责常规游戏。弗莱斯所做的各种决定后面本来就有金的贡献，但是他也一向忠于自己的管理方式。他打出了一些弗莱斯所没有打出的艰难的电话。

取消《阿比逃亡记 陌生人之怒》和《脑航员》的决定之后本来就有金的份儿。他所作出的最大的决定就是砍掉了微软的体育游戏。弗莱斯在 2004 年给了足球团队一个"通过"的评价，因为大家当时卯足了劲儿要打败 EA。但是 EA 公司拥有麦登品牌，统治着玩家的意识，还有一大堆签约明星。而且微软的运动游戏团队只有 EA 一半的规模。

"我们总是愿意认为我们的团队工作更加明智，但那却总是令人恼火。"一名前执行官说道。

金继续支持弗莱斯的决定，所有的体育游戏团队如果愿意，将可以开发下个赛季的游戏。团队都认为这是成功的最好机会。他们都被指令为 Xenon 开发次世代游戏，而不是以前那样每个赛季都推出略有改变的新版本。而与此同时，罗比·巴赫与 EA 全世界工作室的头头唐·马崔克之间建立了不错的友谊关系。马崔克将 EA 的工作室变成了世界上规模最大的游戏开发组织。每年他都为手下的经理举行钓鱼旅行。他也邀请了巴赫，两个人被绑在一起。说到游戏，这两个人的观点十分一致。他们都相信要制作符合家长与评级委员会标准的健康游戏。过分的内容会让委员会不爽，他们也不会同意那些推至"家长同意"的游戏。这也是索尼开始偷偷占领更多成人游戏市场的原因之一。它很乐意拥抱《横行霸道 III》之类比较过分的游戏，这种游戏微软和 EA 碰都不碰。《光环》是一款成人游戏，但是它在 911 袭击之前一直是作为"TEEN"级别规划的。911 之后，娱乐软件评级委员会更趋保守，将《光环》评为成人级。EA 现在准备支持微软，两个巨人之间的冷战开始解冻。

当时还不清楚微软的体育游戏业务会持续多长时间。在工作室内部，士气低落。分部的工作人员从 1200 跌落到 1000，但是还有许多看不见的裁减，供货商的人员也削减了数百人。招聘人员拿到了很多尚在岗的人员的简历。

这些决定对于金来说极为痛苦，因为正是他自己促成了这些交易，把这些工作室带进了微软。对于那些超出预算并且落后于进度的游戏，还有更加轻松尝试弥补投资的方法。公司可以让他们完成游戏，再看看是否有销量。但这不是使用团队的正确方式，如果团队正在制作什么很有前景的东西的话。

"你不能因为可能会非常困难就害怕做出决定，"金说到。"我不会轻率地做出财务上的决定。"

虽然金在裁员，但是他必须小心的警惕不要产生这样一种印象，就是底线比创新性更加重要。每一步都在游戏业界观察家的注视之下，他们怀疑微软是否依旧致力于游戏业务。让业界最好的天才以最快速度投向任天堂和索尼的怀抱的办法就是让大家形成"只有赚钱才是一切"的印象。金在与新闻界的访谈当中坚称微软一直非常认真，会对 Xbox 和 PC 游戏投下重资。

"我知道我们会做出一些眼光长远的决定在这个领域取得胜利，"金说道。"比尔和史蒂夫都是坚定不移的人，为之调集了可观的资源。我们努力用自身的智慧为我们的投资在最别具一格的团队和游戏身上下最明智的赌注。我相信我们会成为利润的重要贡献者。我们的首要聚焦点不是利润。我们的任务是制作伟大的游戏。我坚信这才是赚钱的办法。

金和巴赫都说他们要致力于制作"三 A"级别的大作，会在更少数的项目上投入更多的资源。Bungie 就是扩张后的制作室的最佳范例。微软在 Rare 身上砸了很多钱，并为这家英国的游戏工作室的一系列游戏提供资金。而且他们还在寻找 Epic《战争机器》这样的大游戏。现在，CliffyB 和他的团队已经攀升至 40 人的规模。蒂姆·斯威尼说他自己和艾德·弗莱斯的关系很不错，看见他走心里不好受。但是他知道微软的运营团队规模已经非常庞大，一个人的离开并不会在组织中造成很大影响。他的团队依旧与微软紧密合作。Epic 在产品制作之



■唐·马崔克



■超级恶搞的《坏松鼠 重装上阵》

前就要花很多时间，将概念反复回炉，还有提升技术，这都使战争机器不可能成为一款首发游戏。

金说微软必须要支持类别广泛的游戏，这样 Xbox 才能安然落地。微软不必事必躬亲地制作每一个游戏类型，它可以以炫耀平台的游戏作为原点，给人们一个理由购买微软的主机。第三方的支持也很有象征意义。初代 Xbox 的失败的部分原因就是合作伙伴们并不完全相信微软的决心。他们觉得微软只想为自己抢占最大的市场份额，而不会与大家分享财富。微软支持了第三方，所以实际上不是那么回事儿。

Xenon 在规划游戏的时候，决定玩一把大的。但是金想要确保微软仍然为 Xbox 尽心制作大作。这些游戏当中包括彼得 · 莫利纽克斯的《神鬼寓言》，这个 RPG 游戏的主要特征是玩家为角色做出各种伦理选择，然后看自己的选择在游戏中如何发展。微软还指望《极限竞速》这款赛车游戏能引爆主机的购买热潮，由 BioWare 制作的背景设定在亚洲的 RPG《翡翠帝国》，以及Rare 制作的《坏松鼠 重装上阵》，这款游戏是任天堂主机上的续作，主角是个满嘴脏话的松鼠。正因为有如此之多的游戏在制作当中，金坚持说此轮削减不应该被解读为撤退。他觉得如果要制作某款游戏的原因仅仅是因为它属于某个重要类型，那将是十分危险的。微软必须拥有合适的团队和合适的理念，否则只会做成一个“你有我有全都有”的游戏。

“如果你只是浅浅一看，你可能会说这是个哈佛 MBA 来了，大砍支出，”金说道。“但确实不是这样。我们在成长，做出重要然而有时困难的决定，为团队和游戏的优先级排序。可是到了一天中收工的时候，我们拥有质量远远为佳的游戏。

逃过削减大斧的工作室之一是 Rare，它的初次表现黯淡无光，为微软制作的首款游戏《鬼屋大冒险》首秀失败。Rare 正在制作大作三部曲《坏松鼠》、一个名为《凯密欧元素之力》的动作游戏，还有 FPS 游戏《完美黑暗 零》。无论在什么时候，工作室都有四支主要的团队在制作游戏，人员大概是 200 人。

业界的保守政策越来越明显。微软把更多的预算花到更少的项目上，这越来越像是好莱坞的制片厂。尽管电影的预算疯狂上涨，但是好莱坞的制片商承担的风险却越来越少。他们尝试已经被验证过的模式。从史蒂夫 · 鲍尔默到基层人员，人人都赞成这种策略。但是艾德 · 弗莱斯的支持者们觉得微软从原来的承诺上向后退，他原来说要从不知道哪里冒出来的小公司中寻找能一鸣惊人的作品。

汉克 · 霍威是蓝色毒牙制作室的总裁，也是金的粉丝之一，说他赞赏微软为大作投入更多资源这一举措，但是他也想确定微软继续对业界最新的创意张开一只眼。

“我怀疑如果每个人都抱着谨慎态度，仅仅为续作注资的话，还会有多少新创意能够得到资金。”霍威说道。“刚开始创业的开发商得不到我们所拥有的机会。”

金向彼得 · 摩尔汇报工作的时候，这位前世嘉的执行官向金给出了自己的意见。金不是一个夸夸其谈的人。他不与摇滚歌星般的开发人员喝酒吃饭，或者是开豪华轿车。“我从来不去装一个并非自己本性的人，”他说道。“我不会告诉莫利纽克斯如何制作一个比目前的《神鬼寓言》更好的作品。艾德在这一块颇有能力。我只知道从财务角度看一个好游戏需要什么，而且明白如何成为一个好的伙伴。一旦人们了解到这就是我的方式，而且我也不是那种整天看财务报表的家伙，会谈就会非常愉快。我真的不用担心和那些摇滚歌星般的开发人员在一起会喝酒喝得不愉快。

但是摩尔当然愿意和天才们一起吃饭喝酒，而且他要确保微软在日本做出更多的努力。艾德 · 弗莱斯视日本的业务为一大失败。他在东京建立了一个有 100 人规模的游戏制作室，并且为《格斗超人》这样的游戏注入资金，不过这个格斗游戏最后表现不能尽如人意。微软在日本只卖出了几十万张游戏，所以开发商和发行商不再为微软制作游戏。Square Enix 更是从未烦劳支持 Xbox。PS2 上的《最终幻想》这样的游戏轻易卖出了上千万张，根本不值得再去花时间制作 Xbox 版本。弗莱斯想要在日本不再进行努力。

但是摩尔和金与弗莱斯雇佣的诺曼 · 切乌克共事了一段时间。切乌克在 2003 年的时候是东京制作室的头头。他以前是一个体育游戏制作室的头头，有责任将精力集中在 Xenon 的作品上。

“我坐下来，看看我们在日本的存在哪些问题，”摩尔说道。“问题清单的最上面是为日本玩家所准备的游戏内容。如果你看看什么能让一个游戏平台成功，研发并拥有某个类型的游戏就是关键。”

摩尔认为微软需要《最终幻想》这样的 RPG 游戏。这正是微软最弱的地方。摩尔让他的手下追求日本最关键的游戏制作人，让他们为 Xbox 主机注入活力。

回到大本营，《光环 2》的推迟显然意味着 Bungie 与制作 Xenon 的首发游戏无缘。但是金仍然相信微软会为首发拿出创新性的游戏。

“我们将是开拓者。”金许诺道。

但是微软的策略里有非常明显的矛盾。现在他们更加注重数量，假如艾德 · 弗莱斯在，他所中意的数量也不会更多。5 月份的时候，布莱恩 · 李，也就是 Xbox 部门的首席财务官发出了一份关于将成本效率在组织中推向深化的备忘录，不仅涉及企业一般管理费用，还包括市场营销、销售、研究和开发。



▲《神鬼寓言》成为 Xbox 最成功的 RPG。

第28章 CHAPTER 28 完成工业设计 Finishing the Industrial Design

艾拉德和唐·科依纳在2003年雇用乔纳森·海耶斯为Xenon的设计总监之时，他们冒了很大的风险。海耶斯不是一个玩家。他是个雕刻家，看起来非常不适合设计一款游戏主机。根据《华盛顿邮报》的报导，他“金发碧眼，身材健壮，看起来就像是一个J·CREW品牌的模特儿。但是他在设计圈内是个老手，而且已经为微软效力了七年。”

“在Xbox上，我们有不计其数对技术极为了解的人员，”海耶斯说道。“我的工作并非在技术方面与之竞争，而是施加一个与之平衡的力量。我对游戏从来就没有很深的了解。我总是以一个旁观者的身分看待，几乎就像是一个人类学家。这是一件好事。”

海耶斯至少是从硬件角度切入Xbox的业务。海耶斯与科依纳曾经在微软合作，为飞行模拟游戏设计眼镜蛇手柄。海耶斯还曾经为“智能电话”和其他的移动设备工作过。他相信微软能够设计出和苹果以及索尼一样优秀的产品出来。他准备带着Xenon团队开始执行一套流程就像是进行一次穿越创新性兔子洞的旅行。

海耶斯汲取所有工业设计的最新潮流，施加更多压力让产品的设计更好。他生长于波士顿以及缅因州的海边。她的母亲是个抽象派画家，而父亲在哈佛大学教了35年制造学。

“工业设计是个混合体：而我正好是我父母亲碰撞的产物，”海耶斯说道。

他后来上了阿姆赫斯特大学，在那儿他写了一篇关于木材作为雕刻材料的论文。有些人认为他疯了。他毕业于罗德岛设计学院，在那儿他拿到了工业设计的硕士学位。他中意于帕布洛·毕加索的格尔尼卡，最喜欢的电影是特里·格里阿姆导演的《渔王》；他最喜欢的专辑是尼尔·杨的《Rust Never Sleep》。他绝不是一个技术专家。就像海耶斯所说的那样，他是“珍珠中的一粒沙子”。科依纳很喜欢他，因为他具有“全新的眼光”。海耶斯来了之后，科依纳的工作非常顺利。

“我们给他减轻了压力，给了他一个方向，”科依纳说道。

海耶斯的任务是将硬件、软件以及服务深入地统合在一起，传达出Xbox品牌各个方面的意旨。这就像是设计舞蹈动作一样，需要考虑从每个角度看的时候观感如何。这一次，微软有时间有预算，一切都从头开始，就像苹果和索尼一样。他的灵感来自于1923年康斯坦丁·布朗库西的雕塑《飞翔的鸟》。这是一个简约的雕塑，一支翅膀通过一个圆锥体安放在圆柱形的底座上。他告诉人们，“技术需要诗意”。

海耶斯将“设计价值”建立在首字母缩写“OCCAN”之上，这个缩写的灵感来自于奥卡姆剃刀原理。奥卡姆原理以14世纪的逻辑学家，来自奥卡姆的威廉命名。这条原理告诉我们，对于一个问题最简单的解释就是最好的解释。字母“O”代表open（开放），就是说玩家处于体验的核心位置，这部机器允许个性化。C代表“clear”（清晰），大家可以轻易看明白不管是软件、硬件还是服务，每个东西是用来干什么的。第二个“C”代表consistent（一致性），意味着平台的各个要素给玩家带来的体验应该是一致的：品牌、设计、硬件、软件和服务。A代表athlete（运动），也就是有效利用威力的象征。字母M代表mirai，是个日语单词，表示前瞻性与创新性。设计必须有一个简明的语句陈述，易记，对玩家来说真实可信，而且是独一无二的专为Xbox使用。

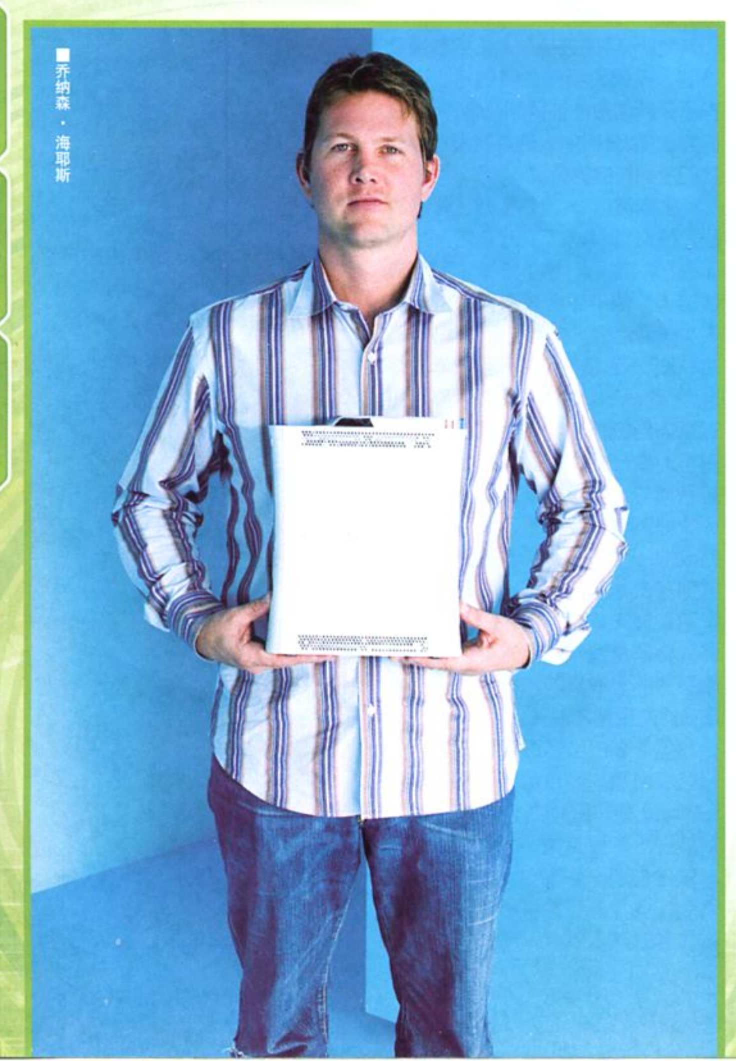
“它必须通过‘后视镜’测试。”海耶斯说道。“当你看到一辆车从你身后的后视镜中驶来的时候，可能会给你留下很深的印象——比方说，一辆悍马或者一辆保时捷911。创设超越时间的设计也需要这种即时性或者冲击力，因为游戏主机需要在货架上呆好几年的时间，这期间不能显得老土。

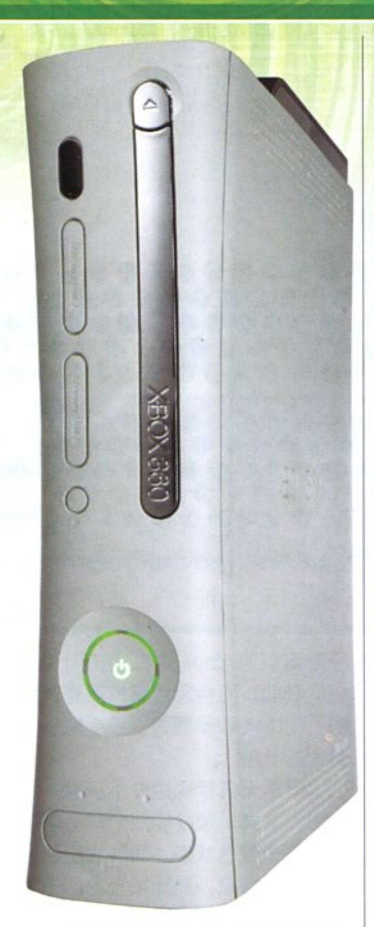
所有的这些海耶斯的设计本能都必须与对游戏主机的缜密研究融为一体。他及时赶到了切斯金的玩家访谈当中。2003年的八九月间，这家调查公司对来自全世界的84名玩家进行了访谈，请他们评判设计原型。玩家们不知不觉地进入了访谈环节，这些玩家的年龄最小的只有12岁，最大的有40岁，有普通玩家，也有死忠玩家。团队去了芝加哥、伦敦和东京。在美国和英国，团队对14岁到24岁的玩家进行了访谈，大概有八成的玩家是男性。玩家根据投入游戏的时间不同分为三种：热心玩家、打发时间的玩家和找乐子的玩家。有些是数码产品的粉丝，有些不是。这些玩家群体代表了目标市场和消费者中的越界部分。针对多个地区的调查提供了一个观察哪些设计原则对各个地区都能适用的机会。

瑞阿的团队单独前往欧洲。但是科伊纳和海耶斯也注视着芝加哥和东京的访谈结果。向被访谈者介绍盒子的研究人员并不告知他们这是Xenon的原型设计，而被访谈者也不知道他们正在向微软提供意见。研究人员引导访谈者考虑对主机有什么偏好，并观察对原型设计的反应如何。研究人员问他们问题。这些设计会对哪些人留下好印象？看起来是否强劲？它会吸引哪些人的注意力？你喜欢或者不喜欢设计的哪一方面？资深玩家会喜欢它么？这些答案完全以主观判断为准。

“每个人都憎恨手柄的设计，”科伊纳说道。“年轻玩家和死忠玩家认为灰色很酷，他们热爱对细节的关注。他们更喜欢比较小的商标设计，而不是像初代Xbox那样在中间有个大大的X。”

他们不喜欢马克·纽森的设计。全世界的回馈都惊人的一致。科伊纳真的需要更加广泛的洞察力，了解这个盒子能否被接受为一款主机。消费者不喜欢一个看起来像是盒式录像机的东西，也不喜欢像任天堂的NGC那样像个钱包、有个把手的Q版设计。他们看到了，就会知道自己是否喜欢，而他们并不喜欢目前的所有设计。有个设计看起来就像是一个枕头，而另外一个名为“费雪牌核反应堆”的灰色原型设计有一些凹下去的边缘，上面有几个科幻感的绿灯。他们喜欢：PS2上发射出蓝光的二极管，也就是LED灯。他们也喜欢PS2上可以调整的标识，无论你是横放还是竖放都可以让这个标识正对着前方。


■乔纳森·海耶斯



切斯金的研究人员们得出结论，玩家喜欢小一些的设计，色调要清淡。只有死忠玩家才对暗色感兴趣。他们带来的设计原则就是这样。

海耶斯回到老巢，告诉他的设计人员，要创作出一个对得起设计理念的东西来，但是还提出了一些来自于系统工程师杰夫·雷恩茨的技术的要求。他并没有保留来自系统人员的任何信息。相反，他给出了一些实用的提示，告诉他们如何从目前的设计更进一步。但是之前好几个月的设计工作都被抛在了一边。听起来这个工作流程就像是一个葬礼，但是实际上当然不是那么回事。切斯金设计公司肯定了微软需要在哪个方向上前进，但是海耶斯不得不将流程推倒重来。

因为事情不如计划中进展的那样顺利，海耶斯请来了Astro工作室。Astro是来自圣弗朗西斯科米申区的一个小设计工作室。设计室的办公室朝街面的方向上没有什么特别的标记，只有邻居的一个汽车玻璃标记摆在前面。办公室里面是一排排的桌椅和电脑，还有工作人员用来上下班的一大片自行车和摩托车。工作室的创建人名为布瑞特·勒夫雷迪，42岁，从设计过苹果IIc型电脑的著名工业设计公司青蛙设计室起家。勒夫雷迪的目标是将技术、生活时尚和设计融合到产品的发展中来。

在过去的几年当中，勒夫雷迪的团队设计出很多很酷的小玩意，这些小玩意的海报贴在办公室的墙上。他们为康柏电脑公司（译者注：美国电脑巨头，2001年被惠普收购）设计了第一个iPaq掌上电脑，此外他们还为Alienware PC公司设计了大量超炫的电脑。Astro为惠普的第一部数字电视投影机进行外观设计。在游戏业，他们为EA公司的SSX3和街头NFL游戏设计了封面。他们还为耐克效力了九年，设计过许多产品，比方说耐克的第一个运动手表产品线。Alienware的电脑更是为超级游戏玩家推波助澜，他们的电脑叛逆不羁，毫不吝惜投入的心血。

但是Astro之前从来没有设计过游戏主机。勒夫雷迪承认自己玩Xbox上的《PGR》，但是经常被自己的儿子打得满地找牙。对勒夫雷迪来说，PC与游戏主机有非常大的不同，因为家用主机充满更多的妥协。家用机没有PC机那么强大，而且也远远不如最新的PC机那么贵。通常，Alienware的消费者在他们一台电脑上花的钱比一般人在一台主机上花的钱要多得多。Astro开始大量的X360相关的美工工作，但是他们在办公室前面的屋子里什么痕迹也没有，因为随便什么访问者都可以在那儿看到他们在做什么工作。

“我们在这儿还是秘密行动，”勒夫雷迪在很久以后告诉一位访客。“我们地下室有三分之二的地方被X360的东西所占据。”

海耶斯与勒夫雷迪第一次接触的时候，勒夫雷迪还不知道项目究竟是怎么回事。但是一个月之内，海耶斯就做出了决定。2003年9月份，他告诉Astro开始为Xenon精心设计。他想让工程师们有机会观看并体验到X360的整体感觉。

海耶斯给了勒夫雷迪关于设计目标的简要介绍，关于X360目标群体的描述，希望实现的市场属性，还有早先一些失败的尝试。

Astro只有18名雇员。所以这个关于Xenon的团队一定会很小。一个被Astro派遣到Xenon工作组的人名叫马特·戴，这名31岁的设计师刚刚从辛辛那提大学毕业，拿到了一个工业设计的学位。他面临着第四个还是第五个职业选择，他尝试过刑事司法、工商管理和陶器。他曾经在耐克的产品实验室做研究生毕业实习。当勒夫雷迪需要设计天分的时候，耐克创意总监向他推荐了戴。

戴开始构建框架草图。整整两个星期，他和麦克·西蒙尼安不断地比划着做出概念图。微软想要让Xenon“拥有彻头彻尾的社会磁力”。它必须非常酷，这样全世界的死硬玩家才会拥护这个设计。此外它的吸引力还要超越普通玩家，影响主流人群，更要适合各种家居环境。戴所设计的第二个草案风格非常独特。它拥有两条凹线。海耶斯非常喜欢这个设计。它有潜力成为一个标志性的设计，或称能成为很容易被人记住的特征。它感觉像是一个人做了深吸气把肺部的每一点空间都涨得满满的金属盒子。海耶斯将此设计称为“吸气”。此设计中只有一处涉及到“X”，标志躲在一角，非常巧妙地将设计与Xbox连接起来。

团队继续前进。戴和西莫尼安创意了27个不同的概念。“吸气”概念只是他们提交概念当中的一种。戴每周工作50或者60个小时，而他还在继续努力。

“我必须全力以赴，”他说道。

戴非常相信勒夫雷迪所说的“Astro流程”，这个流程包括许多脑力激荡和自由飞轮式的创新，后台则是先进的技术支撑。Astro并非是像帕洛阿尔托的Ideo那样大而全的设计公司，它的目标是牢记大众才是终极客户。

“我们想要在设计中交代出尽可能多的内容——我们所认为适合这个品牌市场定位及当下潮流的尽可能多的功能、时尚感和乐趣，”勒夫雷迪说道。

Astro开始将它的设计草图变成真正的样品。他们使用一个名为Alias的软件将图片在三维空间中重现出来，然后将Alias的数据文件送到当地的一家机器加工厂。计算机控制的工具将雕刻出一个泡沫模型。数天之后机器加工厂就将最终的产品送往Astro。科伊纳将设计带到切斯金公司，切斯金公司再一次把原型的设计理念带到重点关注的消费者团体当中看反应如何。

和微软共事不是一件容易的事



情，因为它会毙掉很多想法。

“我们在很多事情上并非一开始就对上了眼，”戴说道。“我们向对方证明各自都有值得尊敬的洞察力。”

勒夫雷迪不得不说服微软它正走在成为标志的方向上。他想做些有勇气的事情，他不想让微软玩安全保守的那一套。他决定拿出一个设计向人们展示微软是世界的领导者。这个设计必须立即激起玩家的灵感，而不是爱憎交加。

Astro 必须找出让微软也感到舒服的区域，既不能太狂野，也不能太平淡。设计人员必须注意很多要求。初代 Xbox 太大了，在日本砸了锅。它太重，巨大的黑色 X 标记衬上绿色的宝石标记，被大家认为“非常粗糙”。初代 Xbox 只能水平摆放，但是微软需要像 PS2 那样可以横着放竖着放的产品。初代 Xbox 还有成本高、制造困难以及使用性方面的问题。

设计必须在所有地区畅行无阻。从一开始的时候，微软就非常清楚这个盒子必须对广大的人群具有吸引力。除了游戏，它还要承载其他形式的娱乐。它必须平易近人。勒夫雷迪回忆道，微软想要“重塑品牌”。它必须对死忠玩家保持忠诚，但是它还必须要超越这部分会为了玩游戏而克服重重困难的群体。它必须保持游戏的本性，引起玩家的共鸣，提醒人们这绝不仅仅是另外一个消费电子的盒子。

从最开始的时候，盒子就必须承纳玩家最喜爱的价值——比如说个性化什么的，能够容纳其他的东西对它进行改装，以符合玩家的个性需要。Astro 建议使用可个性化搭配的面板，微软立即认同这是个非常棒的点子。Astro 还研究了整个盒子的表面能否全部加以移除和改装，但是最后发现这个主意没法实现。所以微软的注意力主要集中在面板上。

玩家可以更换机器上的面板，这样就能反映自己独特的画面偏好，就和手机一样。从个性化的角度来看，这是个成功的主意，而且微软还能够将面板作为备件出售，这也有助于增加 X360 相关的收入。微软可以为限定版特典、联合品牌以及升级制作面板。

“人们希望将东西弄得非常特殊化，而这正是我们可以帮忙的地方。”勒夫雷迪说道。

微软想让更多的人接受 Xbox LIVE。所以微软早早就有了在遥控手柄上只要按下一个按钮就能将玩家带到 Xbox LIVE 屏幕的想法。这个键一开始被称为 Xenon 键，它使 Xbox LIVE 成为唾手可得的体验，就像关掉或者打开遥控器一样。还有，遥控器不能像一袋子砖块一样重。

“我们不想做得非常过分，尤其是考虑到携带性的时候，”勒夫雷迪说道。“人们会不会真的带着这些东西跑来跑去？显然这些系统会被装进轿车或者背包里，所以我们必须适应这些需求。人们拖着主机到其他地方，甚至是在日本市场，玩家也会把主机架起来，再装回去，把线缆连起来，再拔下去。要让所有的东西连接起来再断开连接还要再接起来，这需要专家式的工程和机械工程过程。”

这些需求加在一起就是一份长长的清单，许多事情需要设计人员加以平衡。

“这些总结在一起，就是‘我们不能把这些东西搞岔了’”勒夫雷迪说到。“有很多关于发热散热的问题，供电的问题，还要让玩家顺利接触到相关的特定组件。我们设计的时候，技术也在不断进化。”

为了保持创新的紧张感，科伊纳督促海耶斯为 Astro 配上另外一个公司，也就是位于日本大阪市的 Hers 实验设计工作室。Hers 工作室是为 Xbox 的设计打下基础的公司之一。Hers 并未交出一个最终胜出的设计，不过微软喜欢它独特的视角。它提交的设计中有一个是银色的机器上配了个独具一格的电源按钮。按钮的中间凹下去，中心有个环。因为每个人都很喜欢它，所以团队决定对它进行重新阐释。

“每个人都喜欢电源按钮的纯粹性和简洁性。”科伊纳说道。

足足两个月的时间里，海耶斯负责 Hayes 和 Astro 的合作。两个公司之间交换电子邮件、电话和图片。但是，他们从未因设计而谋面。海耶斯在中间协调，但是他希望公司之间能够各自工作。他们之间既是竞争者也是合作者。

Hers 提供了一个国际视角，另外一双时时留意日本玩家喜好的眼睛。勒夫雷迪认为他能够看出两个公司之间风格的不同。他手下的美国美工们喜欢大胆的标志性设计，而日本公司强调细微之处、内敛和精致。

“我们把各自的工作汇集在一起，”勒夫雷迪说道。“他们在某些方面有独特的角度，比方说翻转或者是把某处处理得更加低调。



他说，Astro 创制了原始的概念和表述语言。然后他的团队会与 Hers 一起对设计进行评估与批评，或者将该设计付诸实物，或者看看日本的美工对此如何反应。

“它在很大程度上是一个 Astro 的作品。从一开始到最后，都是 Astro 的作品。但是与 Hers 的合作让我们针对更加广泛的市场而对产品有所调整，”勒夫雷迪说道。

微软永远在尝试各种主意，所以有各种各样的设计图流出去也毫不奇怪。有些游戏玩家的粉丝站点贴出了一些显然是假的图片，但是也有一些概念图的泄露对 Astro 的设计还有所助益。

“许多人在网上闲逛。”勒夫雷迪说道。

所有的事情中，最困难的就是 Astro 必须要跟上技术的变化。微软曾经有很长一段时间在艰难抉择是否在每一台主机里加上一块硬盘。出于成本的因素，公司不想加进去。但是游戏开发人员想要硬盘。微软为是否生产有硬盘和无硬盘两种不同版本的 X360 主机而犹豫不定，所以 Astro 不得不假定硬盘作为一个外设可以由玩家轻易拔出或者插上，带到朋友家里也很方便。这就是说，硬盘一定会在主机的一个侧边。因为硬盘挡住了几个通风散热孔，所以 Astro 必须在主机的另外一边加上几个散热孔。

科伊纳一直都希望微软加入无线遥控器。他痛恨可恶的手柄接口和每台主机中间伸出的线缆。在设计的过程当中，硬件团队折回来说他们准备为主机设计两个无线遥控器作为 Xbox 的标准装备。无限遥控器可以与 Xbox 主机通讯而无须任何线缆。而且因为遥控器是无线的，所以 Astro 要为遥控手柄设计更大的电池仓。

但是无线手柄也要给玩家一个回馈，这样玩家才能随时知道哪个手柄处于激活状态。团队提出了一个光环的概念。光环被分为四个象限，每一个光环都有一个发光二极管进行供电，并且独立于其他的象限发光。一开始团队想要把每个象限设计成不同的颜色，分别使用红、蓝、绿、黄，但是他们决定使用绿色，因为绿色最便宜，而且与主机其他部分的配色也很协调。更棒的是，光环还可以闪烁红光以向用户传递不同的错误信息。这也让光环设计的功能更多（译注：后来该光环不幸的被称为三红“死亡之环”）。再想一想 PS 的图标，他们想要让光环能够根据主机的垂直或者水平摆放而进行调整。

微软为了帮助设计手柄而进行了许多研究。经理格雷格 · 马丁内兹开始对最初的手柄设计和消费者将如何回应进行研究。他将初始的手柄设计对日本、美国、欧洲的 424 名消费者进行了测试，从这个测试中，他得到了如何设置键位的回馈。回馈结果提示他将初代 Xbox 手柄上的黑键和白键移到左扳机上方的肩膀上，而不是再与其他按键靠得很近。马丁内兹行动的时候，硬件工程师休 · 麦克罗尼负责手柄的工作。他研究人机工程学，也就是人与轨迹球和计算机鼠标这样的设备如何交互的科学。他受过生理学、解剖学、工业卫生学和职业健康方面的训练。虽然每个人都想弄一个无线手柄，但是麦克罗尼要

保证每个控制键都在合适的位置上。他还要保证手柄在长期握持的情况下依旧保持舒适。他对拇指摇杆的边缘进行了软化处理，这样手感就更加舒适。而且他还设计了一个同时适用于主机和 PC 机的有线手柄。

因为 Astro 能够完全地理解设计，海耶斯开始让团队设计游戏控制器、存储游戏存档的记忆卡、插接头和可以无线上网的互联网模块，这些都可以作为附件。他们动用了人类工程学测试结果来校正他们的设计。微软定义控制器的功能，但是 Astro 要搞定在玩家手里的什么位置上实现这些功能。Xbox LIVE 按钮是个新的特性，可以无线激活 Xbox LIVE 服务。但是 Astro 必须遵守人及工程学的要求，控制器必须要适合全世界玩家的手掌。

Astro 还必须遵守物理学和经济学的定律。物理方面尤为不易。比方说，勒夫雷迪说，要设计一个可以垂直摆放的主机必然威胁两个驱动器的耐用性。如果某个事项稍有考虑不周，这个问题就会不断地骚扰他们，挥之不去。他们在主机机箱里放了一个可以横放也可以竖放的 DVD 驱动器。但是他们没有意识到如果一名消费者在光盘还在旋转的时候就把主机拿起来，并由横放转为竖放，碟子就会滚到驱动器的一边去。微软直到游戏主机发货之后才发现这个事情以及随之而来的其他问题。

有些技术在初代 Xbox 发售之后已经有了很大的进步。微软自己的工程师团队和伟创力的工业设计团队介入，不断提醒 Astro 现实成本和技术需求。但是，在微软的首席机械设计师杰夫 · 雷恩茨的指导下，伟创力也加入了自己处理的部分。这家公司率先采取了一种塑料成型的工艺，这样微软就可以制作自己的面板，玩家只要轻轻一推就可以把原来的面板拆下来，换上自己的个性化面板——微软可以用这招捞钱。

Astro 的团队也造访了伟创力在圣何塞的办事处，得到关于成本问题以及如何改善 Xbox 主机的生产时间的反馈。在有些时候 Astro 想要更高品质的面板或者是抛光技术，但是最后都被打了折扣。伟创力教了他们几招：蓝色的 LED 灯价格是 25 美分，而绿色的 LED 灯价格只要两美分。

“我们知道成本是个很重要的事情，但是也有缓冲的空间。”勒夫雷迪说道。“我们会听到，某个部分不能用金属的，必须用塑料的。”

Astro 在机械方面还颇有发言权，但是微软的工程师在机械方面也毫不逊色。杰夫 · 雷恩茨说新主机的能耗将超过 200 瓦特，而初代 Xbox 相比之下只有 100 瓦。他们可以通过把电源系统移出主机之外，通过电缆向主机供电而缩小 Xbox 的体积。直径 60 毫米的风扇不能够提供足够的制冷，所以他们使用了两个 60 毫米风扇，还有一个 IBM 的水冷散热器。这个专利设计的水槽包括一个里面有水的热管，水变热的时候就开始流动。然后水流过铝制鳞片，风扇将冷空气从中吹过，热量就被带出了机箱。为了防止风扇太响，微处理器和图形芯片使用传感器，根据产生热量的多少加速或者降低风扇的转速。一旦加入第二个风扇，Astro 就要回到绘图板前面重新设计。

“这就是得到一些，失去一些。”勒夫雷迪说道。“这些都是实际的东西，比方说你不能把一个热传感器放在一枚超热的芯片旁边，但是人机环境工程学，物理工艺以及类似的元素必须以一定的方式进行交流。但是你还要找到设计的感觉。

每件东西都要经过测试，还要经过其他专家的交叉检验。设计必须与用户界面紧密相连。与此同时科伊纳还在寻找一个设计公司，科伊纳满世界地寻找用户界面的设计者，它要负责设计 Xenon 的启动和菜单界面。又是一轮世界范围内的竞争，四家设计公司带着自己的设计来到面前。

“优先考虑的理念是，不要让客户接触复杂的技术。”用户界面团队的帕罗 · 马拉布约说道。

上一次用户界面占用了 250 兆的硬盘空间，但是这一次微软希望用户界面存储在闪存内，只要机器一启动就进行加载。这意味着用户界面必须控制在 4 兆空间内。所以华丽的 3D 界面没戏了，公司决定使用 2D 界面。这四个设计分别名为转圈、六角琴、飞行员和片片。

最终的胜利者是六角琴，它来自一家位于旧金山名为 AKQA 的网页及图形设计公司。一开始微软与 AKQA 伦敦办事处打交道，不过后来大部分 AKQA 的成员都搬到了旧金山，这样就能与微软一个时区了。他们的设计与微软主机的整体感观非常契合。设计还必须符合品牌形象，而品牌形象是在佛蒙特州博尔灵顿的 JDK 设计的。JDK 曾经与激浪这样的品牌合作。他们理解全球的青年文化，知晓玩家喜欢些什么东西，热衷于什么时尚。AKQA 看了一下 Astro 的设计，带来了“刀锋”的理念。就是手柄可以控制屏幕内金属感的菜单，刀锋的曲线与主机一样，而外形却与外置的硬盘驱动器一样。

科伊纳一直在寻找包装、手册、塑料袋以及所有字母所使用的字体的内在一致性。用户界面团队的一名经理拉斯 · 格莱泽说，用户打开包装之后第一眼看到的东西绝不能是保修卡。标记一定要是电视广告中和玩家坐在十英尺之外的沙发里打游戏的时候看到的那个标识。

切斯金负责用户界面团队——屏幕分层、排版以及动画——他们的设计刚刚通过了旧金山和伦敦最后一组共计 24 名消费者的反馈。一旦最终的细节都搞定，品牌团队就开始以此为基础运行。

“他们需要的东西是这样的：一个从现实的物理的切实的世界通向神奇游戏世界的关卡。”勒夫雷迪说道。“所以我们的理念是，这是一个牵引你的设备，包含了强大的能量，你不能让别人穿越这个关口。”

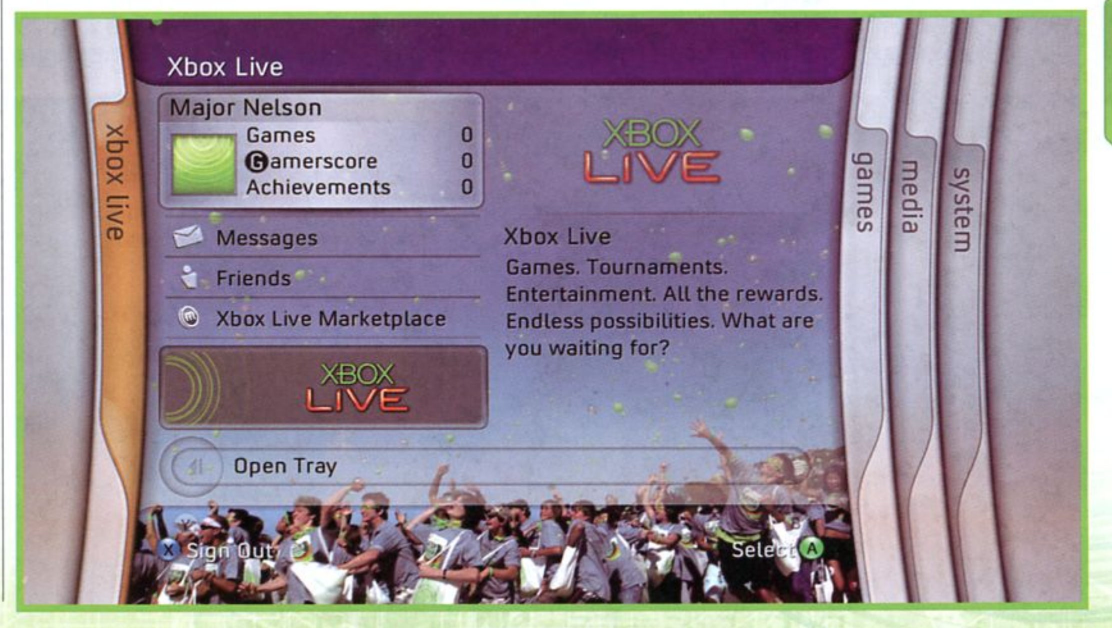
一旦微软选择 AKQA 来设计用户界面，软件团队就开始设计不同的屏幕显示。初代 Xbox 只有 45 个用户可以看到的界面，而 Xenon 有 450 个。马拉布约和格雷泽把每个屏幕都放在走道墙的两边。墙上钉了数百张白纸，有些内容只是草草写就。这些内容每天都变。咨询可用性调查，团队测试了每一种可能。18 个月当中他们对用户界面的不同部分进行了 25 次可用性测试。某些界面甚至被测试了七次之多。

唐 · 哈尔的品牌营销团队带来了重新设计之后的标识，这个标识有一个球在荧荧发着绿光。它保持了初代 Xbox 强大能量的主旨，但是淡化了颇具威胁性的肌肉和绿巨人的形象，采用了更淡雅更优化的阴影——却还没有掺水淡化到让核心玩家感到被疏远的地步。

品牌团队采用了“光环”并且将它用在一系列同心圆当中。从名称到设计到包装再到用户界面，每个东西都内在连接在一起。

“我们想要推广的品牌不光是产品，而是体验。”哈尔说道。

JDK 与 Astro 在 E3 的展棚中携手合作，保证设计准确传达了“强力”的理念。Astro 甚至参与了为 E3 搭建展棚的团队的面试工作。有了这些品牌团队，“吸气”这个词有了全新的意义。勒夫雷迪说道，“现在强化了在投入战斗之前先吸入能量。”“最顶端就是包含能量的



部分”。

最终，海耶斯和微软团队都对标志性的“吸气”设计非常满意。勒夫雷迪说，无论从哪一个角度看，凹槽都暗示着“X”。一旦确定之后，Astro 又将这个标识重复了四到五次。赫尔斯也贡献出了自己的改进。赫尔斯的若干贡献也反映在最终的设计之中，比方说主机上开关机按钮的外形，与马特 · 戴在第二个草案中设计的别无二致。经过一年翻来覆去无比痛苦的设计工作，美工们终于开始最后敲定 X360 外观设计的流程。对于勒夫雷迪和戴以及团队中的其他人而言，这非常令人满意，因为“最终设计包括了很多我们最初的意图。”

海耶斯视初代 Xbox 为绿巨人，一个一身蛮力的绿色怪兽，它向全世界的玩家表明自己是一台玩家的主机。海耶斯说道，X360 相比之下懂得像李小龙那样收敛自己的力量。

海耶斯和科伊纳向管理层展示了 Xenon 的最终设计。令科伊纳印象深刻的是，管理层乐意让设计流程按照自己的道路走下去。J · 艾拉德和罗比 · 巴赫都对这个设计毫无抵抗力，觉得非常棒。“这就像是‘我们的设计非常自然’，不需要我们的建议。”J · 艾拉德说道。巴赫说道，他非常高兴的是，设计团队做出了自己的决定，只需要最后对他说明他的理念。

“我不是设计师，”巴赫说道，“你们才是专家。”

比尔 · 盖茨看到了设计，露出了微笑。设计比预定的计划拖延了六个月，但是没有人在乎这个，因为主机正在正确的道路上前进。

当人们看到亮白色与浅绿色的时候，他们会以为微软跳上了 iPod 的车。勒夫雷迪说道，“人们总是会注意一般的产品潮流。亲切感很重要。”

白色就是新的黑色。半透明在苹果的第一台 iMac 机器里已经采用过了，但是这里使用的并不是苹果用过的那种白色，微软的白色里面还有其他的颜色。

勒夫雷迪将浅色系归纳到更高层级的规划当中。这不应该是像个酸痛的手指一样戳在玩家卧室里面的盒子。所以蓝色被干掉了，因为其他的家电里几乎没有蓝色。这也不能像早期科幻主题的主机一样是个暗色的盒子。它应该与更加广泛的家居环境相吻合。微软在全球范围内测试了主色调，更加证实了 Astro 最初的印象。微软转了一圈，回到了一开始的设计。

“这不是一个当你亲戚来访的时候你要藏到壁橱里的东西。”勒夫雷迪说道。

科伊纳对玩家进行了完整的设计测试，以取得最终的反馈。这一次，他使用了微软在东京的研发团队和他们自己的用户界面销售商。反馈对设计的反应非常好。日本的评估人员说它像是一件索尼的作品。“有个人说这绝不是一个呆笨的美式设计。”

显然新的主机外表更加柔顺，比初代 Xbox 瘦削很多。DVD 组件更薄，而电源也更小（虽然现在是靠电线了）。风扇更小，主线路板也更小。最终的 Xbox 比一开始的概念设计小了一英寸。勒夫雷迪本想再删掉一些风口和连接器，但是盒子必须具备一些功能。

“当人们说这个玩意像是索尼或者是苹果设计的，我就知道就是它，没错。”市场营销与游戏发行副总裁彼得 · 摩尔说道。

第29章 CHAPTER 29 泄露与一千万美元 Leaks and $10 Million Bills

2004 年迎来了新的挑战。微软在 2004 年一月为游戏开发人员举办了 Xfest 会议。公司决定为游戏开发人员发运首批游戏开发系统。系统包括装备了 IBM PowerPC 970 双核微处理器和 ATI Radeon9800 显卡的苹果麦金塔 G5 电脑。G5 是强大的电脑，但是许多麦金塔的粉丝认为无知的大众已经被英特尔的市场营销活动洗了脑，英特尔总是强调单核的微处理器在高速运行时如何如何。他们相信 G5 可以套英特尔的芯片好几圈，只是很少有人会花精力去研究多核心究竟有多么好。也不是所有的信息都在这一套开发系统当中，比方说制作 Xbox LIVE 游戏的指南就不包括在内。

既然 ATI 和 IBM 都没有完成他们的芯片，游戏开发人员可以用 G5 电脑来模拟他们即将在 Xenon 上所达到的性能表现。这也能够指导美工，他们能够决定所制作动画的质量，也可以决定动画显示的速度。这样他们就能够启动游戏制作的流程。游戏开发人员聚集在微软在西雅图召开的年度 Xfest 会议上，听取为 Xbox 制作游戏的最新情报。在这个活动当中，微软开始告诉更多的开发团体新主机的最终规格。

游戏开发套件的发放时机在电子游戏产业一直是一个痛脚。有的开发人员非常痛恨主机厂商待遇有别，把稀缺的开发套件交给关系最密切的开发商或者发行商。当日本的主机厂商发放开发套件的时候，美国的开发商必须排在日本人的后面。游戏开发商需要尽可能早的得到套件，因为制作游戏需要非常多的时间和金钱。在最后一秒钟才发放开发套件无疑是让玩家讨厌主机的王道，但是套件发放得太早也会变成一场灾难。开发套件可能包括



尚不成熟的游戏制作技术，或者是太过粗糙还没有准备好，或者是后来又有所改变。惟一比延迟发放主机套件更糟糕的事情就是发放了需要修正的主机套件。这一局中微软有更多的时间准备主机，所以它能够尽早的发放套件。微软为制作首发阵容游戏的套件做上了标记。

“我们总是害怕会出什么岔子，而且开发套件也不能按照时间表推出，”卡梅隆 · 费罗尼说道。“你要把指头都扣在一起。”

《圣何塞水银新闻》和其他互联网网站从 Xenon 存在的时候就开始报告各种细节，报导 IBM 的三核微处理器、ATI 的图形芯片以及微软公布的其他细节。机敏的分析师强 · 派迪说道，不能保证兼容初代 Xbox 是个愚蠢的计划。文章还揭示到微软关心控制新 Xbox 的成本远远超过在技术上领先索尼。那个时候，微软已经售出了 1370 万台 Xbox，而索尼已经在世界范围内售出了超过 7000 万台 PS2。



《圣何塞水银新闻》还引用Epic的首席执行官蒂姆·斯维尼的话说，他对并非所有的机器上都有一块标准的硬盘而感到不爽。还泄露了其他消息。但是斯维尼还是比较满意于新机器容易编程，这一点与初代Xbox还是一样的。此外还有一个格雷格·威廉姆斯为ATG团队所制作的图表，这个幻灯片有个名字叫做皮特·伊森斯，最早泄露于中国。这种图标泄露了微软准备于三月在圣何塞的游戏开发者会议上详细披露的新Xbox规格。也许对微软来说惟一的好事就是Astro工作室的真正的工业设计没有泄露。

“泄露机密是一件大事，也不是什么大事。”卡梅隆·费罗尼说道。他总是定期提醒属下一定要小心。“从某个角度上说，这非常令人沮丧。你想偷偷进行，但是有意或无意间，秘密就泄露出去了，这真令人抓狂。有些事情我本不愿意在下次团队会议的时候讨论的，可是这居然泄露出去了。如果你连自己人都不能告诉，那我们就要讨论把这个事情就这样做完。这更是一个流程管理。这更是一件伤感情的事情。不过规格泄露这一事实从长期来看也不是什么大不了的事情，我相信索尼早就知道这些东西，甚至知道的更多。”

在GDC的一个星期之前，微软的管理层为上层官员在韦柳洛奇又安排了一次疗养。韦柳洛奇位于西雅图东北方向沿萨马米奇河走20分钟的伍丁威利，是个小度假村。这是一处奢侈的所在，有SPA、温泉和好酒。J·艾拉德准时地从他的休假中赶了回来参加疗养。

但是强·托马森，他在J·艾拉德不在的时候代管Xenon的程序开发，而且从1999年开始就为Xbox开发软件，决定不干了。他的继女生了病，他有12周没有做出什么决定。等他回来的时候，他决定回到加入Xbox团队之前的Windows团队。微软后来被命名为Windows Vista的操作系统当时陷入了大麻烦，Windows团队当时准备重新推倒重来，托马森同意过去帮一把手。卡梅隆·费罗尼代替了他软件领导的位置，进一步扩展了自己的职责范围，而克里斯·皮里奇进来代管操作系统团队。在这次疗养中，管理团队做出了重大决定。艾德·弗莱斯曾经抱怨过的瘫痪状态已经不复存在。史蒂夫·鲍尔默碰巧也与另外一个管理层团队在这里度假，但是他惟一能见到Xenon



团队的地方就是卫生间。

“我们从首席执行官那里已经有了清晰的目标和计划，”Xbox市场部的头头大卫·雷德回忆道。“我们制作了损益表。我们问自己，首席执行官已经给出了目标，我们自己能做些什么。做出这些决定真是激动，你不能靠拆东墙补西墙当上领导。”

道格·赫本萨尔为这种情况打印了1000万美元一张的钞票，每张美元高三英寸宽五英寸。墙上桌子上都是微软要花钱完成的事情的清单。根据统筹规划和布莱恩·李的图表，微软要在十年之内为Xbox计划花上170亿美元。管理人员要决定在哪些地方花掉这笔钱。170亿美元的绝大部分要用在Xbox的零件这样的组件上，但是罗比·巴赫决定在Xenon的五年生命周期之内花上7.7亿美元。他们可以花掉这些钱而仍然能够完成十年之内的利润目标。

这并不是他们所要花掉的钱的全部。这只是他们目前可以花的钱，以后另外的安排还没有算进来。从长期来看，他们仍然可以达到史蒂夫·鲍尔默和布莱恩·李所定下的利润目标——即使他们花掉这笔钱。

这种构想建立在微软能够占领40%市场的假设之上。索尼也会占领差不多这么大的市场份额，而任天堂保有余下的20%。但是如果微软的市场份额高达六成，或者在二成占有率上苦苦挣扎，其他的计划也会相机而动。

墙上的图表包括第三方游戏、第一方游戏、Xbox LIVE、软件工具、物料成本、市场营销、广告、在日本市场的努力，以及其他等等。领导层的每个人和Xenon集成团队的成员要决定如何花掉他们的这笔钱。投票结果出来了，每个人都不得不考虑作为整体的一部分如何安排自己的预算。

“我们很好的练习了如何安排我们的投资，”当时的一个知情人士说道。“管理得非常好，每个有意义的决定都是在那个时候做出的。”

卡梅隆·费罗尼现在已经是软件部门的头头，说这种各部门领导所面对的零和游戏是“邪恶的快乐”。资源是有限的。

“你必须做出艰难的决定，而且你不可能搞定一切，”他说道。“有许多健康的讨论和争议。”虽然他手中握着1000万美元的预算，却感觉不到宽裕。

除了这种1000万美元的练习，从营销到游戏，每个部门的头头都被要求做出预算。他们必须做出所需要的最小投资额，合理的中等投资额，以及最大投资额下所要完成的事情的清单。这种练习的结果就是每个人都不得不权衡在游戏上所要花掉的钱。第三方要在游戏上花钱，另外有笔预算用来终结对手的独占，还有一堆钱用来从索尼和任天堂那里把独占游戏撬过来。乔治·格雷汉姆是第三方游戏的头头，他发现分配给他的预算最多。

“他手里的战争基金是最多的，”一个当时知情人说道。

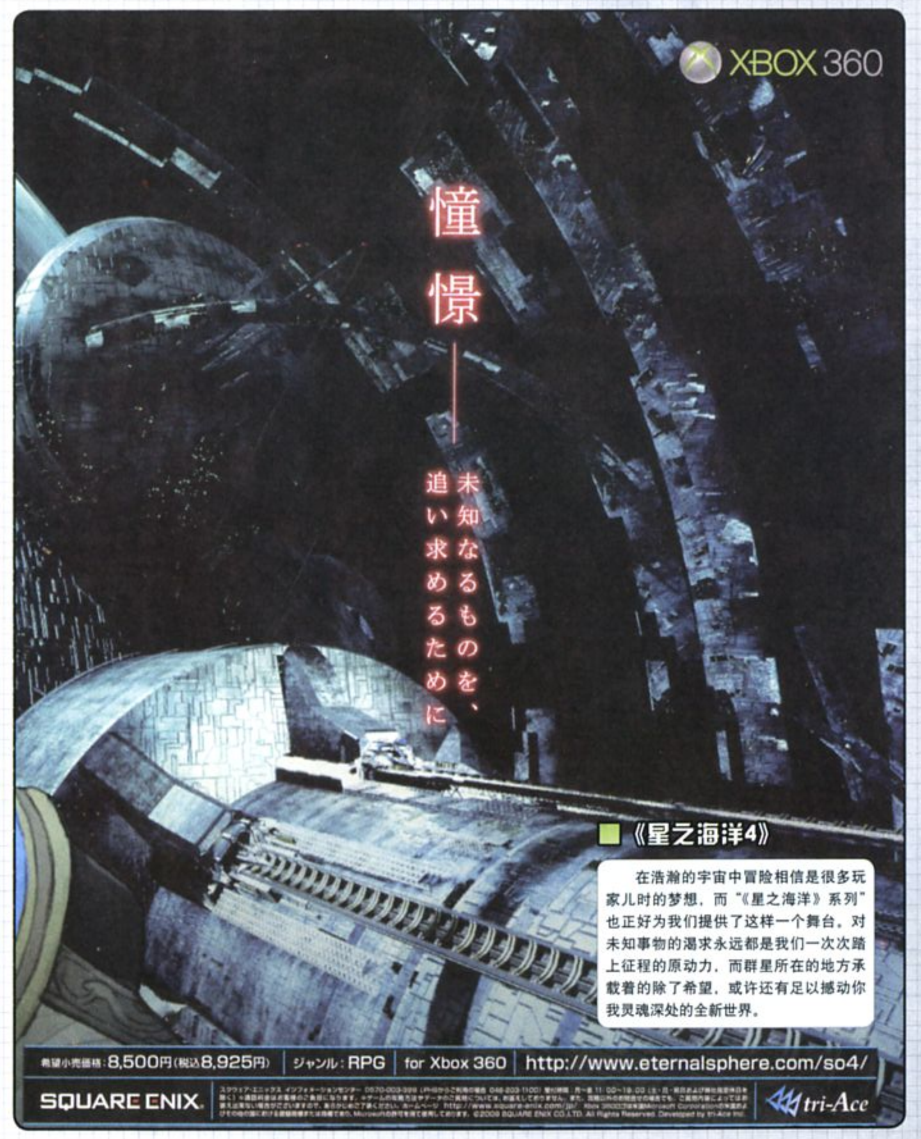
肖恩·金的第一方团队也做出了最大需求的列表。A·J·里德莫做了一个演示，就是如何用第一方总预算的四分之一刺入日本市场。这非常危险，因为RPG游戏非常昂贵。但是微软有《九十九夜》和《死或生4》这样的潜力首发作品。他清单中的潜在合作伙伴包括五反田义治、坂口博信、鸟山明、冈本吉起、水口哲也还有其他人等。里德莫说服微软管理层，只需要合适数量的正确游戏就可以撬开日本市场。索尼就用《最终幻想》和《勇者斗恶龙》之类的作品统治着这块土地。每个人在度假的时候都有了自己的计划。一个月之后，史蒂夫·鲍尔默同意为日本市场花钱。Xbox LIVE这一块得到了足够的资金。“每个人都在桌子旁边”里德莫说道。“乔治说这样做的话我们会提高第三方的粘着度。肖恩也是这样。这就是最后的决定。”

费罗尼也非常高兴，因为他在会议上得到了50款软件的额度，相当于在一年之中大概要花掉一个1000万美元。会招入新的员工加入到目前的150名员工中来，这就保证了团队从Xbox LIVE到用户界面等所有的主要项目在主机发售的那一天就是完全版本。

未完待续



希望の海へ。星の彼方へ。
STAR OCEAN®
THE LAST HOPE™
スターオーシャン4
2009.2.19



XBOX 360
憧憬——
未知なるものを、
追い求めるために
■《星之海洋4》
在浩瀚的宇宙中冒险相信是很多玩家儿时的梦想，而“《星之海洋》系列”也正好为我们提供了这样一个舞台。对未知事物的渴求永远都是我们一次次踏上征程的原动力，而群星所在的地方承载着的除了希望，或许还有足以撼动你我灵魂深处的全新世界。
希望小売価格：8,500円(税込8,925円)
ジャンル：RPG
for Xbox 360
http://www.eternalsphere.com/so4/
SQUARE ENIX.
tri-Ace



《星之海洋4》

在 X360 上首度登场"《星之海洋》系列"绝对是众多日式角色扮演游戏玩家 2 月不能错过的顶级大作。冰雪覆盖的场景和略带颓废的广告词似乎在告诉我们，游戏中充满了各种情感的冲突，无法实现的约定究竟会让我们的命运走向何方，现在仍然是个谜。





卷首特稿
特别企划
典藏攻略
至尊年鉴
极限研究
软组织

车·枪·球

——铸造新游戏文化

文 藤曦
编 星夜
美编 NINA

20多年前，任天堂用红白盒子征服了全世界，日本文化借助游戏机侵略欧美，充满日式卡通色彩的各种游戏角色取代了米老鼠，成为美国儿童的新宠。当经历了FC的这一代美国人长大之后，他们也自然而然的成为了日本文化的消费者。然而，微软的出现正在改变日本主机一统天下的格局，欧美游戏发行商的迅速崛起正在从根本上改变全球的游戏文化。微软当初以“中途岛”作为Xbox计划的代号，目标就是要向中途岛海战一样打败日本人，如今在这场以游戏为武器的文化大战中，欧美势力正在以压倒性的优势吞没日本势力。这次以欧美为主体的新游戏文化可以高度浓缩为三个字：车、枪、球！

以车为代表的竞速游戏，以枪为代表的FPS和动作射击游戏，和以球类运动为代表的体育游戏是目前经济规模最大的三种游戏类型。车枪球是欧美厂商的天下，也是微软的天下，X360拥有目前最强大、最成熟的车枪球游戏阵容，其中仅销量百万以上的作品就有30多款。车枪球的风靡正在形成新的游戏文化，有人说：“每一个百万大作都是一个社会现象”，从X360的30多个车枪球百万大作就可以看到它对各个社会层面的影响，这些车枪球的故事每天都在你我的身旁发生……

枪

十年前，如果你在一个家用机游戏玩家面前对FPS游戏夸夸其谈，换来的十有八九是鄙夷的目光。这种有20多年历史的游戏类型一直是PC游戏玩家的天堂，鼠标加键盘是FPS游戏的操作标准，操作方式的限制曾被认为是一道永远无法跨越的樊篱。然而Xbox的出现改变了一切，以《光环》为标志，FPS的主力战线开始从PC转移到家用机。

Susquehanna金融集团分析师Jason Kraft与Chris Kwak曾在其研究报告《Video Game Journal》中指出，对于游戏发行商来说，“FPS是最具吸引力的游戏类型”。报告中认为，当前在欧美最流行的四大游戏类型是体育、FPS、赛车和“犯罪动作游戏”（即自成一体的《GTA》）。这四种游戏类型总共占据了四分之三的游戏软件市场，而在这些游戏类型中，市场规模最大的体育类游戏“对多数发行商而言”毫无吸引力，因为EA已经几乎牢牢垄断了该市场，凭借其持有的各种相关协会授权让竞争者无法撼动其地位。Kraft认为游戏类型的吸引力与其市场规模无关，更重要的是发展潜力。

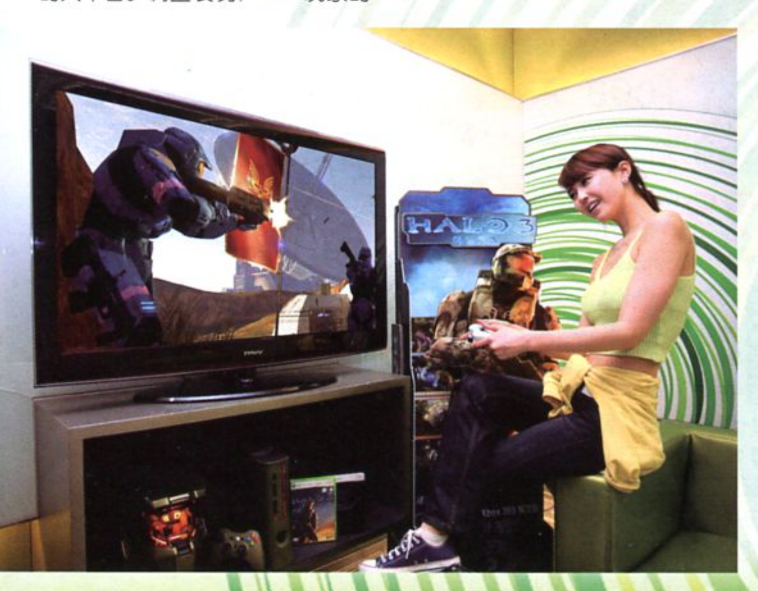
自从《毁灭战士》诞生以来，FPS与战略类游戏一直是PC游戏的两大主要类型，但由于PC游戏的盗版现象在全球范围都极其严重，FPS游戏虽然玩家甚众，但经济规模并不大。N64的《007黄金眼》曾在家用机上掀起FPS游戏热潮，类比摇杆的出现让FPS游戏在家用机的世界里迎来了曙光。之后随着PS的DualShock手柄的出现，《荣誉勋章》等FPS游戏在PS上出现，家用机FPS游戏出现了第一波热潮。但对于家用机玩家来说，FPS仍然是一种非主流游戏类型，家用机的FPS游戏无论是画面还是操作性都远不如PC。随着《反恐精英》等游戏的出现，PC的FPS游戏已经全面进入联网时代，家用机FPS却依然给人以PC缩水移植版的印象。直到《光环》的出现才改变了一切。

在任天堂牢牢把持的儿童市场，索尼占领绝大多数成人市场的既有环境下，在PC

游戏领域有多年经验的微软决定从PC玩家入手。在Xbox计划启动时，微软游戏工作室利用其在业内积累多年的关系，找到了大批PC游戏开发商为Xbox制作游戏。通过核心PC玩家发展出自己最初的用户群，再以此为基础扩大自己的势力，对于微软来说，这是最现实的战略。要制作一款让PC玩家愿意掏钱的家用机FPS游戏并不容易，担负起重任的Bungie将解决操作问题作为头等大事。通过更大的准星锁定范围，就可以让略显笨拙的摇杆操作也变得可以从容上手。Xbox的内置硬盘也可以让《光环》的游戏过程更流畅。作为Xbox首发游戏于年末假期上市的《光环》在圣诞期间销售了140万套，大批PC玩家为了《光环》而购买Xbox，几乎每个Xbox用户都购买了《光环》。微软依靠《光环》这个雪球将Xbox的用户群越滚越大，大量FPS爱好者开始成为Xbox用户。到了《光环2》，通过Xbox LIVE稳定的网络对战服务，微软成功在Xbox上建立了与《反恐精英》等PC游戏一样的活跃网络社区。在客厅中用大电视享受联网FPS游戏的乐趣，这是PC游戏无法获得的美妙体验。同时在《光环》成功的指引下，不少第三方也纷纷开始为Xbox打造优质FPS大作，FPS明显成为Xbox最强势的游戏类型，而这种类型倾向也推动着Xbox拥有最高比例的核心FPS玩家。

延续Xbox的用户群，X360注定成为FPS玩家的天堂。X360用高清画面让家用机FPS彻底告别了与PC游戏相比的画面劣势，从此运行稳定、无需为显卡、CPU的升级换代而担忧的家用机成为了FPS的大本营。调查表明，FPS玩家的平均每周游戏时间最长，最易于接受家用机网络服务，可说是最核心的玩家群。而在主机的发售初期，主要是依靠核心玩家的购买力。掌握了大批核心玩家的微软让X360取得了开门红，《使命召唤2》顺利成为X360首款百万大作，Xbox LIVE在FPS玩家们的激烈网战中再创辉煌。为了在次世代中抢占先机，其他第三方也争先恐后地从FPS或动作射击类游戏入手，《幽灵行动 尖峰战士》、《彩虹六号 维加斯》、《战争机器》等大作分别代表了X360各阶段的技术突破，也因而被媒体争相炒作，更使得FPS成为次世代主机的焦点。

现代FPS游戏的历史本身就代表了游戏开发技术的进化史，FPS游戏率先使用了3D画面、联网游戏等前沿技术，同时又由于id Software、Valve、Epic Games等FPS游戏开发商在游戏引擎技术上的深入研究，让FPS游戏总是成为尖端游戏开发技术的试验田，成为游戏画面的前沿推动者，成为卓越画面质量的标志。在人们对尖端技术空前关注的次世代，FPS作为一种标志性的游戏类型，获得了整个业界前所未有的高度热情。在FPS类型上所向无敌的X360因为这样的业界趋势而获益匪浅，迄今为止销量突破百万的X360游戏共60多款，其中仅FPS和动作射击类游戏就占了将近20款，最畅销以及在Xbox LIVE上最活跃的X360游戏分别是《光环3》和《使命召唤4》。高度活跃的铁杆FPS玩家每年都会购买大量游戏，这让X360成为软硬件销量比例最高的主机。大量优质的FPS游戏和一千多万的FPS玩家已经成为X360的核心力量。



FPS游戏简史







FPS游戏这种类型开始为人所知，是1990年代初的事，但作为这种游戏的雏形其实早在1970年代初就已经诞生。最早具备FPS特点的游戏是《迷宫战争》(Maze War)，诞生于1973年。nCUBE公司创始人Steve Colley在加州NASA研究中心用Imlac PDS-1超级计算机制作了《迷宫战争》，游戏仅用线条构成3D迷宫，玩家可以用第一人称视角在其中探索。后来这款游戏传入麻省理工学院，在一些计算机高手的改良下，不仅加入了射击元素，还通过联机实现了玩家之间的对战，具备了现代FPS游戏的基本框架。

1980年代初，家庭电脑市场迅速发展，虽然这些电脑性能很弱，但还是出现了一些主视角的游戏，影响较为深远的游戏是Xanth Software开发的《MIDI Maze》。这款游戏能够利用当时电脑的MIDI接口，最多能够实现16台电脑的互联。游戏以单色的立体迷宫为舞台，所有玩家都是以各种颜色的3D笑脸（酷似吃豆人）表示，子弹以小球表示。游戏开始前通过一台“主机”设定规则，以及将各玩家分为几个小组，然后选择迷宫。总的来说，这款游戏可算是《迷宫战争》的技术进化版。在将近20年的时间里，FPS游戏几乎是原地踏步。

id Software的出现开启了FPS游戏的新时代。1991年末，id Software的《地下墓穴3D》(Catacomb 3D)引入了在屏幕中显示主角手部的概念，让玩家有更强的融入到画面中的感觉。游戏中的迷宫虽然仍是等高结构，但创新地采用了贴图技术，让墙壁有更真实的质感。一年后，Origin公司推出的《创世纪 地下世界》(Ultima Underworld)在贴图技术上更进一步，部分物件用多边形取代了简单的点阵图，甚至还使用了基本的光源效果。负责这款游戏开发的Looking Glass公司后来将本作的引擎进行改良，制作了FPS历史中有重要地位的《网络奇兵》(System Shock)，该作的游戏概念是《上古卷轴》的灵感来源。

1992年是3D技术在PC游戏领域大发展的一年，1992年末约翰·卡马克受到《创世纪 地下世界》的启迪，也对《地下墓穴3D》的技术进行改良，制作了《德军总部3D》(Wolfenstein 3D)，这款游戏的画面质量不如《创世纪 地下世界》，缺了天花板、高度变化、斜坡和光照效果，但画面更稳定，在较低配置的电脑上也能流畅运行。《德军总部3D》获得了相当大的商业成功，第二年市面上出现了大量模仿作品，FPS游戏的很多标准设定在这一时期逐渐成形，例如在关卡中收集各种武器，可以使用键盘的数字键切换武器等。“第一人称视点射击游戏”(First Person Shooter)这个术语开始出现，在这些早期的FPS玩家中逐渐流传开来。

1993年，《毁灭战士》的诞生

地下墓穴 3D

德军总部 3D

毁灭战士


星球大战 黑暗原力

成为FPS历史上的一座里程碑。该作使用了更尖端的贴图技术，天花板与地面都使用了较为复杂的贴图，墙壁的高度各不相同，还创造了洞穴空间以及抬高的平台，甚至还有户外场景，让关卡结构更为复杂。《毁灭战士》的另外一个大突破是多人模式，它将早已出现的FPS网战大幅完善，成为第一款获得大批多人模式拥趸的PC游戏，而且出现了一个活跃的玩家团体不断为游戏设计新地图。在随后的几年时间里，《毁灭战士》成为FPS游戏的代名词，FPS成为最流行的PC游戏类型。无数新型FPS游戏出现，各种重要新概念被提出。1995年的《星球大战 黑暗原力》(Dark Forces)为FPS游戏引入了跳跃、蹲伏以及使用夜视镜等革命性概念。1996年发售的《毁灭公爵3D》使用了Ken Silverman设计的Build引擎，这是当时应用最广的游戏引擎之一，比《毁灭战士》的引擎技术更高级，玩家可以游泳，还能使用喷气包飞翔，游戏中附带的地图编辑器被认为是有史以来最简单易用的3D游戏地图编辑器。

1996年，id推出了《雷神之锤》，让FPS游戏再次进化。《雷神之锤》使用了真正的3D多边形技术，敌人不再是由低解析度的点阵图构成，完全采用了多边形建模，此外id还推出了面向互联网优化的网络客户端QuakeWorld。id同时也积极鼓励高手们使用游戏的工具创作MOD文化，让PC游戏的MOD文化大为流行。其中最著名的一个MOD是Threewave的CTF MOD，它定义了当今多数FPS游戏的“夺旗”多人模式标准。

家用机FPS游戏的发展是从N64的《007黄金眼》开始，该作出色的关卡和任务设计，以及优秀的AI与动作都令人称道，更重要的是它克服了手柄操作的恶劣手感，因而成为公认的首款优秀家用机FPS游戏，也是史上最佳电影改编游戏之一。

《007黄金眼》发售后的第二年，Valve的《半条命》为FPS的剧情演绎方式带来了革命。


雷神之锤

光环3

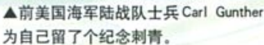
“《光环3》就是我们的《星球大战》！”

Halo3
发行商：Microsoft
发售日：2007年9月25日
销量：892万套
媒体总评分：94分

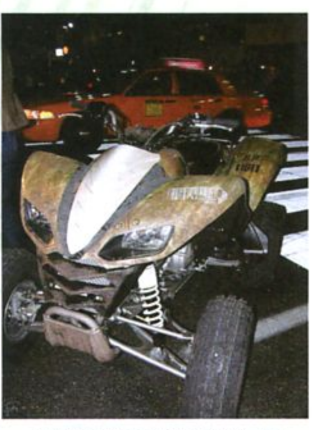
2007年9月25日当晚，全美有上万家零售店举办了《光环3》的“午夜狂欢”首发活动，微软官方在洛杉矶、西雅图和迈阿密举办了盛大的庆祝仪式。34岁的Jim Cush住在纽约，虽然那里没有微软的官方活动，但BestBuy在曼哈顿举办的午夜狂欢首卖会同样热闹非凡。9月25日下午，从事IT业的Jim Cush早早地请了假，他穿上了自己制作的65磅重的士官长服装跑到第五大道。在那里已经围满了数百位狂热FANS，他们高呼着“我要赠品”。当拿到BestBuy的独家《光环3》纪念T恤时，有些玩家迫不及待地将衣服套在自己身上，对着前来报道的记者们大叫：“我是士官长！”然后兴奋地冲到店里，享受提前数个小时试玩《光环3》的机会。

整条街道都淹没于《光环3》的小提琴旋律中，FANS满大街挥舞着“我们爱士官长！”的横幅。大量的狂热FANS造成了第五大道的交通拥堵，游戏中的猫鼬机车开上了第五大道，路上的汽车纷纷避让，人群齐声吼着：“Ha-lo！Ha-lo！”为了避免造成混乱，警方将东44街的两个街区完全封锁——那里是属于《光环3》的世界。在过节般的兴奋人群中，一副士官长打扮的Jim Cush显得尤其突出。他说买完游戏后，要回家打个通宵，最好第二天再打一天。《连线》杂志记者Lewis Wallace也参加了这次首卖会，他说：“明天可能会有400万人以各种借口请假！”。这一天，《光环3》创造了游戏历史的新纪录，以1.7亿美元的首日销售额打破了《蜘蛛侠3》的首周末票房纪录。

当倒计时结束时，整个第五大道都能听到BestBuy店外玩家们冲天的呼喊声。前美国海军陆战队士兵Carl Gunther趁着排队的时间给自己的手臂搞了个新刺青，用于纪念这个意义非凡的夜晚。他在几天前就从家乡飞往纽约，主动当了一回游戏测试员，但是他更希望在自家的沙发上痛痛快快地玩一场。“我的父辈曾为《星球大战》和伍德斯托克音乐节而排队，《光环3》就是我们的《星球大战》！”



▲前美国海军陆战队士兵Carl Gunther为自己留了个纪念刺青。


▲打扮成士官长的狂热玩家Jim Cush。


▲《光环3》中具有标志意义的“猫鼬”开上了第五大道。

使命召唤4 现代战争

“全球已有1000万人玩过X360版《使命召唤4》”

Call of Duty 4: Modern Warfare
发行商：Activision
发售日：2007年11月5日
销量：691万
媒体总评分：94分

2009年新年伊始，Infinity Ward工作室的公关部主管Robert Bowling在自己的博客中放出了一组有趣的数字，其中最重要的一个数字是：截至2009年1月3日，全球已有1000万人玩过X360版《使命召唤4》。在这些玩家中，有711万人完成了F.N.G.任务，相当于整个香港的总人口数；689万人完成了货轮任务，相当于2005年美国过度肥胖的成年人数量；565万人将该作的单人模式打穿，相当于芬兰的总人口……



▲在拉斯维加斯举办的《COD4》全美总决赛现场。

从《COD4》的公布到发售，再到发售后的很长一段时间里，Robert Bowling一直忙


▲ Complex 网站派出美女 Heather Vandeven 与 Jamie Lynn 穿着内衣对 Bowling 进行了一次“床上采访”。

着接受各种媒体的访问，或者发布各种惊人数据，参与各种《COD4》的比赛活动。2008 年 11 月，《COD4》在拉斯维加斯举办了全国大赛，Bowling 向胜出的 FeaR 战队颁奖，为了这场比赛，IW 共准备了 34 万美元的奖金，当然这比起他们赚到的数亿美元利润只是微不足道的数字。不过多数参赛者也不是为奖金而来，对他们来说，与各地的高手过招本身就是一件最幸福的事。Bowling 接触了很多让他感动的铁杆玩家，有普通人，也有社会名流。最让他感动的是 2008 年 9 月逝世的克罗地亚著名音乐家 Dino Dvornik，他也许是全世界最忠诚的《COD4》玩家，临死前他的最后一个要求是将自己与最喜爱的游戏埋在一起——这就是《COD4》。Bowling 参加了他的葬礼，在数千人出席的盛大葬礼中，他献上了花篮，里面插着一套《COD4》。

“他的行为让他无可置疑地成为了我们的头号粉丝，而我们同样也是他的粉丝。”Bowling 说。

使命召唤 2

“《使命召唤 2》创建了 X360 的百万俱乐部！”

Call of Duty 2
发行商：Activision
发售日：2005 年 11 月 15 日
销量：231 万
媒体总评分：89 分

2006 年 9 月 13 日，Activision 的公关人员们忙着给美国各大媒体打电话，告诉他们“《使命召唤 2》已成为首款在美国突破百万销量的 X360 游戏”，用美国游戏博客站 Kotaku 的话说就是：“《使命召唤 2》创建了 X360 的百万俱乐部！”

Xbox 首发的杀手锏是《光环》，X360 则是《使命召唤 2》，它不仅成为美国的首位 X360 百万俱乐部成员，甚至在日本也曾卖到断货。虽然是一款最初为 PC 打造的游戏，《使命召唤 2》在 X360 上找到了更大的市场。斯皮尔伯格曾在 E3 展中参观了 Activision 和微软的展台，看到《使命召唤 2》的演示，惊讶地赞叹自己的《拯救大兵瑞恩》被原原本本搬到了游戏里。美国《时代》杂志如此评述《使命召唤 2》：“战争：有何好处？那就是启迪了残酷紧张而令人无法自拔的电子游戏，X360 的强大马力让巨大而逼真的战场变成了美妙的游戏性。”很多玩家从《使命召唤 2》才开始真正意识到在家用机上进行 FPS 游戏网战的乐趣，美国 Kotaku 网站编辑 Brian Crecente 说：“每天做晚饭之前先去痛痛快快地爆头一个小时，那才是至高的享受！”



▲《使命召唤 2》是在日本卖到“品切”的屈指可数的 X360 游戏之一。

生化奇兵

“我认为电子游戏正在取代文学的影响力”

2007 年夏季，一款另类的 FPS 游戏创造了一个冰冷的世界，让每个怀着好奇进入其中的玩家忘记了现实，在一个失落的乌托邦里接受思想与心灵的冲击。

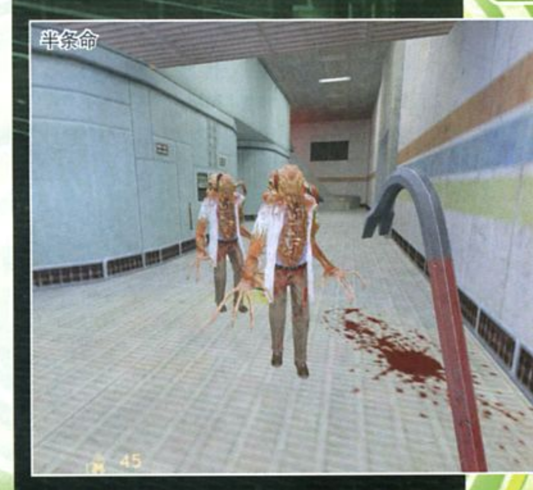
《生化奇兵》是一个世界，一个自成一体的世界，也有人在这个世界中发现了更深层次的内涵，例如知名女哲学家艾茵·兰德的“客观主义哲学论”。艾

Bioshock
发行商：Take-Two
发售日：2007 年 8 月 21 日
销量：224 万
媒体总评分：96 分

007 黄金眼

这款游戏以剧情引导玩家的动作与目标，剧情本身与战斗过程融为一体，各种事件在玩家的操作过程中实时展开，消除了多数游戏中插入到玩家行动过程中的剧情串场，主角一直在玩家的操纵之中，而且没有普通游戏的关卡划分。《半条命》的出现是 FPS 游戏的又一个里程碑，它总共获得了 51 个“年度最佳游戏奖”，销量超过 800 万套。

1999 年《雷神之锤 III 竞技场》与《虚幻竞技场》上市，通过局域网或互联网进行多人游戏从此真正成为了 FPS 游戏的主流。然而真正推动这种网战现象的却是一款令人意想不到的游戏——由几位业余游戏高手制作的《半条命》MOD 游戏《反恐精英》，组队网战 FPS 游戏风靡全球，尤其是在中国和韩国更刮起一股空前猛烈的 FPS 风。FPS 游戏仍然是 PC 的天下，直到 2001 年《光环》的诞生以其革命性的剧情、关卡、武器设计与画面杀出一条血路，从此“《光环》式游戏设定”几乎成为家用机 FPS 游戏的标准，之后《光环 2》又借助其更加磅礴大气的剧情和优秀的网络多人模式获得全球 FPS 玩家的拥戴，当时 Xbox 在北美的销量曾因该作而连续数周超越 PS2。同时随着 PC 游戏盗版的日益猖獗，过去以 PC 游戏为主阵营的众多 FPS 游戏开发商纷纷转移到 Xbox。X360 发售后，作为首发游戏的《使命召唤 2》实现了家用机与 PC 版的几乎同时期发售，而 X360 版的销量远高于 PC。以该作为标志，传统的 PC FPS 游戏系列纷纷转投 X360，X360 版总是率先或者至少是与 PC 版同时期发售，销量通常可以达到 PC 版的三四倍。至此，FPS 游戏实现了从 PC 到家用机的主次转换。



茵·兰德协会会长Yaron Brook曾是以色列陆军情报部的研究人员，也曾在Santa Clara大学担任金融学教授，他第一次注意到《生化奇兵》，是因为看到自己18岁的儿子玩得津津有味，“我儿子找到了自己的生活方式，这游戏可能会对他的思想造成影响。”

《生化奇兵》制作人Ken Levine喜欢创造完整而封闭的环境，上一次是《网络奇兵》中的太空船，这次是海底销魂城。Levine几年来一直在拜读艾茵·兰德的著作，对她“强烈而纯粹的信仰”甚为敬佩，他将自己理解的“客观主义哲学论”融入到游戏背景中，将该理论称为“把游戏的美术特色粘在一起的胶水”，自称是以艾茵·兰德粉丝的角度写下了《生化奇兵》的故事，游戏中小萝莉与Big Daddy之间的联系就有客观主义哲学论的痕迹。

Brook说在《生化奇兵》发售后，很多人都发现了游戏与艾茵·兰德之间的联系，并纷纷撰文发表见解，很多年轻人因为它而阅读艾茵·兰德的著作。Brook说：“我认为电子游戏正在取代文学的影响力，当今的文学正变得单调而枯燥，而电子游戏让孩子们能体验文学无法提供的英雄主义体验。”

幽灵行动 尖峰战士

“在《GRAW》中更能享受高潮迭起的快感！”

Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter
发行商：Ubisoft
发售日：2006年3月7日
销量：223万
媒体总评分：90分

“《GRAW》刺激了很多人花钱购买X360，引领时代的画面和游戏性带来了目前为止最令人满足的次世代体验。”——这是《今日美国》对《幽灵行动 尖峰战士》的评价，也是三年前人们对该作的普遍评价。在X360发售的将近半年后，人们在《GRAW》中看到了真正的次世代级画面，这是首批无需高清电视就可以明显感觉到画面进化的X360游戏之一。RedAssedBaboon网站的Rappateng对《GRAW》的记忆非常深刻，因为当他的54寸大电视搬进自家客厅后，玩的第一款游戏就是《GRAW》。这是一台有画中画功能的高档全高清电视，Rappateng和他的妻子肩并肩坐在沙发上，他用Xbox在左半边电视上玩《分裂细胞 混沌理论》，她用X360在右半边电视上玩《GRAW》，他总是时不时地被右半边电视的精彩画面所吸引，自己一直以来玩得难分难舍的《混沌理论》变得索然无味。

那天Rappateng好不容易在凌晨时分软磨硬泡地将妻子骗上了床，自己抢走了X360的手柄，霸占了整台大电视。第二天妻子起床时，发现他披着张毛毯，低着头佝偻着坐在沙发上呼呼大睡，54寸的大电视屏幕中仍然炮火纷飞。那天之后，已经服役四年的Xbox被Rappateng塞进了柜子里，从此几乎再也没有开过机。白色性感的X360成为摆在大电视旁的惟一一台游戏机，电视的画中画功能成为摆设，和老婆抢手柄成为Rappateng每天必定经历的艰苦卓绝的斗争。有时他会因此被罚睡客厅，不过这对他来说更像是一种奖励，因为只有在那时他才能无拘无束地享受《GRAW》的乐趣，这似乎比抱着老婆睡觉更畅快，Rappateng说：“在《GRAW》中更能享受高潮迭起的快感！”



幽灵行动 尖峰战士2

“希望所有的公司老板都玩FPS”

在Tony Davidson创建的《GRAW2》战队里，他是一个传奇般的神枪手，他的事迹就像神话一样，在《GRAW2》的一个小圈子里被传得越来越玄乎。Davidson对自己目前侠客般的地位非常满意，因为在一些论坛中，他时常会看到有人对“传说中的Tony”评头品足，在现实生活中他可从没受到过这等待遇。

26岁的Tony Davidson从来没有过一份固定的职业，一年中大概有4个月的时间处于失业状态，还有8个月的时间在到处打着散工，从修车到汉堡王的服务生，他干过了不下十种的底层职业。当他在沃尔玛干了几个月后，终于有了点闲钱买了台X360，但当他购入《GRAW2》的半个多月后进入了又一个为期一个多月的失业期。就是在这段时期里，“传说中的Tony”在德克萨斯州西南部小城的一间破旧廉租公寓里诞生了。

2007年秋季，Tony在《GRAW2》的一个比赛中赢得了3000美元，当他在灯光灿烂的领奖台上举起奖牌，台下慕名而来的玩家们高呼“Tony！Tony！Tony！”Tony说在他20多年的人生中，那是最辉煌的时刻。在此之前，他只曾在小学5年级的一次棒球赛中赢过一顶帽子。Tony更加没有想到的是，那只是他好运的开始。在这场比赛之后，Tony参加了《GRAW2》网络社群的几个见面会，认识了一个开着保时捷、自称对Tony的枪法非常佩服的中年玩家——这位网络公司老总如今正是Tony的老板，这份工作虽然待遇也不算太高，但至少比Tony过去的任何一份工作都好，而且经常还可以到老板的办公室里一起联机玩《GRAW2》！

Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2
发行商：Ubisoft
发售日：2007年3月6日
销量：150万
媒体总评分：86分

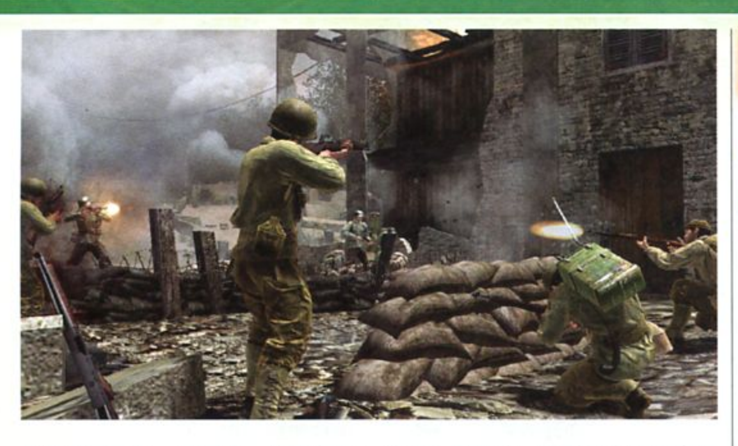
“希望所有的公司老板都玩FPS，这样我也许就不用再为工作发愁了！”Tony说。

使命召唤3

“我们正在教他们对那伟大的一代人表示敬意！”

Call of Duty 3
发行商：Activision
发售日：2006年11月7日
销量：223万
媒体总评分：82分

几年前，当美国国务院的前陆军骑兵指挥官约翰·西伦邀请汉克·凯尔西一起为Activision的“《使命召唤》系列”担任顾问时，这位退休的陆军上校还记得他的孩子们为此而欢呼雀跃的情形。凯尔西只记得年少时玩过雅达利的《PONG》，他对于为游戏担任顾问心里没底，但当他看到开发者们的游戏制作流程时，他知道自己要做的是比军事训练模拟程序更加真实的伟大作品。除了像过去教军事历史课般将自己熟悉的历史详情传授给开发者，另外一个更重要的方面是参与设计士兵的AI。虽然已经与Infinity Ward的开发团队有过两次深入接触，与Treyarch工作室也在《使命召唤 红一纵队》中有过合作，但《使命召唤3》的合作几乎相当于从零开始。凯尔西经常站在大白板前向50多名开发者讲解，而这些开发者通过自己学习掌握的军事知识之丰富也常常让凯尔西大为意外，尤其是曾在加拿大陆军当过炮手的Treyarch工作室



创意指导里奇 · 法雷尔，他经常反过来纠正凯尔西的一些小错误。

现在凯尔西的两个儿子已经分别是25和27岁，他们也都加入了美国陆军。每次回到家里，看到老爸坐在电视机前玩游戏，他们会愤愤不平地说："真是见鬼！我们在陆军服役，守卫在自由的前线，而回到家里，老爹却在玩游戏！"话虽如此，看到X360的《使命召唤3》，他们先是震惊，然后就坐到了电视机前，手像磁铁般牢牢抓紧手柄。凯尔西有个侄子叫肯特，他是一个《COD》迷，现在他对祖父辈在二战中发生的事充满兴趣，每次他到凯尔西家，就会向他问各种二战的军事问题。凯尔西说："我们应该向开发者们授予荣誉，因为我们正在讲述二战的历史，教他们对那伟大的一代人表示敬意！"

彩虹六号 维加斯

"游戏只是娱乐，但它能发人深省。"

Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas
发行商：Ubisoft
发售日：2006年11月20日
销量：220万
媒体总评分：89分

19岁的Mikel Smith和20岁的Jovan McCreary坐在大电视前，操纵着彩虹六号小队的反恐战士，穿过一排赌桌。屏幕中火光闪烁，耳机里充满爆炸声。他们不是坐在家中的客厅里，而是在一个街机厅中，与普通街机厅不同的是，这个价值1300万美元的街机厅是美国陆军开办的，叫做"陆军体验中心"，它完全免费向年轻人开放，面积达1400平方米，里面摆满各种射击类游戏，还有三台大型模拟器，用于模拟军用直升机的操作。如果你还想进一步深入体验，可以向中心里的22名征兵人员咨询……这是美国陆军的新概念征兵站，第一家开办于费城，它取代了周围的5个小型征兵站，每年花费的成本基本相等。

使用电子游戏征兵已经成为近年来美国陆军的一个重要方式，而法国的育碧成为了美国陆军的一个重要合作伙伴，育碧不仅代理发行美国陆军出资开发的《美国陆军》，而且其多款军事题材的游戏也成为美国陆军的征兵工具，其中就包括《彩虹六号 维加斯》。在费城这样的大城市征兵工作一直很难开展，游戏是一个很好的突破口，因为几乎所有年轻男性都玩游戏，其中军事游戏的爱好者不在少数。"陆军体验中心"开办后不久，就已经有35名访客登记参军。

McCreary说："我的家里也有《彩虹六号 维加斯》，但是这里的设备更好。"McCreary没有兴趣参军，他只想用免费的高档影音设备更畅快地享受自己心爱的游戏，不过也有一些游戏兼军事爱好者在游戏中的逼真战斗经历之后，对军队里的训练产生了浓厚的兴趣。29岁的Graceson George就有参军的打算，他说："游戏里可以死后重来，它没有现实般残酷，游戏只是娱乐，但它能发人深省。"



▲"陆军体验中心"里提供了大量电脑和X360。

彩虹六号 维加斯2

"这是制作人Philippe Therien普普通通的一天……"

Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2
发行商：Ubisoft
发售日：2008年3月18日
销量：212万
媒体总评分：82分

上午9点，Philippe Therien来到办公室，他脑袋里装的只有一件事：把《彩虹六号 维加斯2》的最后几项系统设定确定下来。他和几个同事将前作又搬出来研究了一遍，3个小时一晃而过，眨眼就到了午饭时间。Philippe与他的同事继续在饭桌上谈论上午的话题，旁边还摆了一台笔记本，用来记录和修改一些讨论的细节。一个小时的午餐时间结束时，一份新的PPT演示文件也顺带制作完成——他们要用这份文件向程序员讲解人物的AI设定。

下午1点，Philippe的团队向程序组讲解AI，除了刚刚做好的PPT外，他们还用上了模型作为演示，甚至拿着道具枪在育碧办公楼的大厅里像SWAT特警组一样跑来跑去。演示完成后，Philippe听说游戏的一个重要新功能出了问题，他紧急联络了巴黎总部。几个小时的讨论后，他们得出的结论是由于技术限制该问题已无法解决，他们只能忍痛割肉，将该功能取消。

晚上7点，开发组叫了一些中国菜，他们坐在一起召开了紧急讨论会，他们必须要想出新方案取代刚刚被取消的方案。他们所剩时间不多，在这个阶段已经无法开发出任何新概念。在6个小时激烈的争论之后，他们意识到为时太晚。凌晨1点，Philippe无精打采地走出会议室，就在这时，一个同事随口提出的创意变成了本作的核心系统——ACES。

Philippe于凌晨两点召集所有主力开发人员，剧本作者也在熟睡中被召唤到办公楼，根据杀敌情况获得经验值，从而取得各种新武器装备的ACES系统得到了所有人的赞许，当窗外万籁俱寂时，灯火通明的育碧办公楼会议室里气氛火热，发现新大陆般的狂喜驱散了睡意，会议整整持续到清晨8点。完整的ACES设计方案获得了上司的即刻批准，2个小时后上传到内部服务器，整个项目团队按照原计划的进度进入了最后的开发阶段，而已经24小时未眠的Philippe依然不知疲惫地投入第二天的工作……

这是《彩虹六号 维加斯2》制作人Philippe Therien普普通通的一天，对他来说，通宵加班就像朝九晚五一样，早已成为工作的习惯。



完美黑暗 零

"它值得你放下身边的一切！"

21岁的Daniel Marinoff坐在舒适的沙袋上，握着手中的白色手柄，他的神态怡然自得。他说，他不想错过"零点行动"的一切，这两天的经历他要铭记一生。

"嘿！忘记学校，忘记工作吧，它值得你放下身边的一切！"Marinoff说他曾参加过2001年的Xbox首卖会，但在加州莫哈韦沙漠举办的这场"零点行动"X360首卖仪式更让他感动，能够从数百万玩家中脱颖而出，成为被微软选出的



2000名幸运儿之一，他深感荣幸。

晚上7点的钟声敲响时，莫哈韦沙漠的一个机棚大门缓缓打开，绿色光芒从门缝中绽放而开，让人想起电影《第三类接触》中的经典一幕。那一刻可能已经在Daniel一生的记忆中留下了永恒的印记。对他来说，绿色魔光中不仅有他梦想已久的X360，更有已经让他等待了4年的《完美黑暗 零》。

Daniel是忠实的Rare迷，早在1998年首次玩到《007黄金眼》时，他就已经成为Rare的俘虏，那时他才14岁，在朋友的家中一起玩四人分屏模式，一群人在电视机前哇哇叫的场景至今仍回味隽永。后来由于父亲的工作调动，他搬了一次家，那时他已经有了自己的N64，当他独自一人在《完美黑暗》的世界中摸索时，总是会想起几年前在朋友家中一起玩《007黄金眼》的情形。如今当《完美黑暗 零》降临时，Daniel已经是大学生。他说与他合租一个公寓的两个哥们正等着他从莫哈韦沙漠把X360搬回来，“我要先在这把游戏练好，回去杀他们个片甲不留！”Daniel笑道。

Perfect Dark Zero
发行商：Microsoft
发售日：2005年11月18日
销量：146万
媒体总评分：81分

求生之路

“我有一种从大脑皮层向发尖溢出的透彻快感”

2008年10月18日下午4点，Nathan "JediDwag" H和他的丧尸群在明尼苏达州的金勋章公园留下了一张群尸乱舞的合影，站在正中间的Nathan拿着《求生之路》的游戏封面和游戏中的枪。这是一个有1500名“丧尸”参加的群尸盛会，丧尸爱好者们将自己打扮成各种丧尸造型，这也许是全世界最大的丧尸Cosplay盛会。Nathan将这次合影提交给了Valve举办的《求生之路》摄影比赛，结果荣获一等奖，他和另外三个朋友得到了4套《求生之路》、4件T恤和4顶帽子，虽然奖品比较廉价，但Nathan非常满足。

与Cosplay一样，丧尸也在成为一种另类文化，在美国各地每年都有各种丧尸聚会。明尼苏达的Zombie Pub Crawl聚会就是其中相当有名的丧尸界盛会，上千名丧尸涌上大街，导致交通堵塞，甚至砸掉路边酒吧的窗玻璃，也有一些与主办方合作的酒吧提供了各种供丧尸们娱乐的节目，比如做出丧尸模型让人们“分而食之”……对Nathan来说，丧尸聚会就像《求生之路》一样让他痴迷不已，对他来说丧尸早已脱离了恐怖的定义，成为一种充满乐趣的行为艺术。在《求生之路》中虐杀丧尸时，Nathan说：“我有一种从大脑皮层向发尖溢出的透彻快感。”Nathan身边有很多丧尸电影的忠实粉丝，在他们看来，《求生之路》是最真实地把握丧尸电影精髓的游戏。IGN曾经本作评为2008年最佳射击游戏，连小岛秀夫都表示对本作“上了瘾”，“丧尸＋血浆＋枪”永远都是刺激神经的灵药。

Left 4 Dead
发行商：EA
发售日：2008年11月18日
销量：119万
媒体总评分：89分



战地 恶人连

“这是野战游戏也体验不到的真实感！”

这是一座红砖砌成的小屋，一抹阳光从屋顶漏出的一个大洞投射而下，尘埃在光柱中欢快地舞动。Phillip Kim气喘吁吁地躲在窗后，时而探头到窗外观察敌方的动静，时而神经兮兮地抬头，看上空是否会有炸弹飞落。无线电响起，在对讲机的另一头，损友Steve紧张地喊到：“他们正在向你逼近，火力凶猛，快闪！”Kim正欲跳窗而逃，两个身着迷彩的家伙破门而入，一排子弹唆唆地往他身上招呼，留下了斑斑红渍……

野战游戏是Phillip Kim最喜欢的户外运动，他对它的热爱仅次于X360。而这个爱好的来由是Kim对战争类FPS的热衷，用X360摸索战术，在野战游戏中将军事战术付诸实践，这让Kim乐此不疲。不过最近他开始变得有些神经质，每当躲在一个掩体背后，总是会在脑中不自觉地冒出楼房墙壁被炸得碎石纷飞的场面，那时他几乎能够感觉到身体已经随着爆炸而共振——就像在家中把他的7.1音箱开足音量玩《战地 恶人连》时，身体随着隆隆的爆破重低音而共振。Kim已经习惯了那种振动的感觉，虽然邻居已经屡次向他提出严正抗议，甚至将酒瓶子砸到了他家的厨房里，但Kim没有将音量关小的打算，他继续享受着低音炮发出的冲击波，那让他全身都可以感受到炸弹的威力。“这是野战游戏也体验不到的真实感！”Kim说。

Battlefield: Bad Company
发行商：EA
发售日：2008年6月23日
销量：116万
媒体总评分：83分



孤岛惊魂2

“我喜欢独自享受游戏”

我们都知道，FPS这种风靡欧美的游戏类型几乎与日本人绝缘，就像美国人永远无法爱上日本的美少女游戏。不过也有一些日本玩家例外，其中甚至还包括一些老年人。生活在日本山梨县的北岛彰也许就是目前日本最老的FPS游戏专业级玩家。

北岛彰出生于1930年，65岁那年他购买了自己的第一款FPS游戏：《毁灭战士2》，他用了几个月的时间才把这款游戏打穿，他连躲避火球都非常困难。而现在他的网名aki_tan已经在日本的FPS玩家中颇具名气，因为他运营了一家自己的游戏攻略站，其中刊载了由他自己撰写的《孤岛危机》、《孤岛惊魂》、

Far Cry 2
发行商：Ubisoft
发售日：2008年10月21日
销量：113万
媒体总评分：85分

《毁灭战士 3》等游戏的攻略。北岛彰说："我不玩多人模式，也不玩合作模式，我喜欢独自享受游戏。除了玩游戏，我还喜欢写攻略，因此我享受游戏的方式可能与其他人有所不同。"北岛彰的家人也很高兴他找到了自己喜欢的消遣方式。

北岛说他知道 FPS 这种类型注定很难在日本有所发展，因为"日本人似乎在心理上刻意与射击游戏保持距离"。十几年来北岛彰一直在关注日本的 FPS 市场，可惜至今都没有什么发展，"我担心随着这种游戏对硬件的要求越来越高，玩的人将会进一步减少。"不过年近 80 的北岛仍然为 FPS 在日本为数不多的玩家而努力，他对"《孤岛》系列"最感兴趣，他说："我现在最关心的是《孤岛惊魂 2》是否会推出日版……"

动作射击游戏的崛起

自从 FPS 游戏诞生以来，"动作晕眩"这种症状就一直是这种高端游戏类型最大的瓶颈，无论一款 FPS 游戏如何精彩，对主视角晕眩的玩家都只能望而兴叹。现任微软游戏工作室副总裁的 Shane Kim 本人就因为"动作晕眩"而从来不碰 FPS——包括"《光环》系列"。《生化危机 4》的出现为 FPS 游戏中晕得天旋地转的玩家们带来了福音，所谓的"第二人称视点"可以大大降低主视角游戏的晕眩感，同时又可以保持 FPS 游戏的操作乐趣，还能实现更丰富的互动性，动作射击类游戏因而大行其道。由于有"《战争机器》系列"坐镇，X360 无疑是动作射击类游戏的首选，该系列制作人 CliffyB 则认为 X360 的手柄天生就适合动作射击游戏，与之相比，"PS3 手柄令人无法忍受"。

战争机器

"你既可完全融入，又可完全旁观。"

Gears of War
发行商：Microsoft
发售日：2006 年 11 月 7 日
销量：585 万
媒体总评分：94 分

小说家 Nathan Englander 曾经如此描述他所深爱的《战争机器》："用文学术语来说，它是一个近距离第二人称射击游戏，同时使用第一人称和第三人称进行描述，你既可完全融入，又可完全旁观。"

制作人 CliffyB 曾经承认，《战争机器》从某种意义上说是一个自传。例如它的画面和美术设计就受到了 CliffyB 本人伦敦之旅的影响，他曾爬上圣保罗大教堂顶部，用一部"屎一样的小照相机"拍下了泰晤士河的日落美景。CliffyB 的这张照片是《战争机器》发生在黄昏时分的原因之一。CliffyB 让美工创造出伦敦与华盛顿的"科幻结合"，创造未来与古典的奇妙融合。

当你在用电锯将兽族战士肢解、当你在满屏的血浆中眼露嗜血表情时，恐怕不会想到这款暴力游戏背后也有不少的文学底蕴。《战争机器》中有一个被很多人忽略的小关，在这一关里，Marcus Fenix 回到了自己童年的家乡。CliffyB 说："我经常梦到我的波士顿老家，每一次的梦境中，我都是在一座山上。"游戏中 Fenix 的旧屋也是在一座山上，当他走到前门时，发生了一场激烈的血战。这关的名字叫"假想之地"。这个名字源自 Zach Braff 的电影《花园之州》(Garden State)，在电影中，"家庭"被定义为"想念同一个假想之地的一群人"。CliffyB 说，如果将《战争机器》的世界一层层剥开，"你将会看到很多悲伤"。



战争机器 2

"下次你用 X360 上网战斗时，没准就能碰上 Lucy。"



每一个看见 Lucy Pinder 的正常男人都会被她迷人的眼睛和丰满诱人的胸部勾引得神魂颠倒，澳大利亚《Ralph》杂志称赞她拥有"全世界最美的胸部"。这位 24 岁的性感辣妹也有让自己神魂颠倒的东西——她是一个真正的 Xbox 迷，经常上网与全世界雄性荷尔蒙分泌过剩的强壮男人们肉搏，操纵着她自己的肌肉猛男扛着重型兵器浴血奋战——射击游戏永远是她的最爱，尤其是《战争机器 2》。

Lucy 的一个朋友说："下次你用 X360 上网战斗时，没准就能碰上 Lucy。别小看女人，她可不会手下留情。"由于对游戏的喜爱，身为世界级名模的 Lucy Pinder 自己组建了一支游戏模特军团，也就是在各种游戏展会中大出风头的 Showgirl。Lucy 成立的这个 Showgirl 队伍都是由热爱游戏的辣妹们组成，她们的生活相当忙碌而充实，经过一整天辛苦的模特工作后，平常最喜欢用游戏放松。

Gears of War 2
发行商：Microsoft
发售日：2008 年 11 月 7 日
销量：439 万
媒体总评分：93 分

《战争机器 2》是一个充满硬汉与杀戮的纯爷们的游戏，人们通常不会将它与女性玩家联系到一起，然而 Lucy 喜欢的正是这种纯爷们的游戏。谁说只有大老爷们才能在暴力游戏中释放压力？个性如野猫般的 Lucy 就喜欢用电锯枪将兽族战士肢解时满屏幕血肉纷飞的快感，有时她会把丑陋的兽族想像成苍蝇般围着她转的色狼们。

Lucy 的一个朋友说，虽然成名是一件好事，但也给 Lucy 招来了更多的色狼，《战争机器 2》培养了她的自卫本能。"当她深夜外出时总是做好自卫的准备，她可不希望任何男人靠近半步！"

失落的星球

"《失落的星球》象征着 Capcom 的欧美新战略"

Lost Planet: Extreme Condition
发行商：Capcom
发售日：2007 年 1 月 12 日
销量：174 万
媒体总评分：79 分

2007 年 1 月 1 日晚，400 多名狂热粉丝气喘吁吁地站在旧金山 Brannan 大街上，记者们拿着相机东奔西走。这场活动的主角是挂在人群上方的 17 英尺大屏幕。这不是电影的首映，它是 Capcom《失落的星球》的首卖会。Capcom 聘请了 Mark Beaumont 重铸其北美与欧洲的市场战略，《失落的星球》象征着 Capcom 的欧美新战略。

为了这款游戏，Capcom 斥资 2000 万美元开发，宣传成本又耗费了 2000 万美元。担任宣传总指挥的 Beaumont 是美国市场的老手，他曾在 SCEA、时代华纳、Activision、Midway 等公司策划了众多大作的市场计划，他的辉煌成绩让 Capcom 社长辻本宪三放心地将北美与欧洲的市场推广全权交给他负责。51 岁的 Beaumont 上台后，完全改变了 Capcom 在美国的营销方式，用他的话说，Capcom 的广告策略一直"停留在 1985 年"，对其广告受众"一无所知"。

Beaumont 对《失落的星球》有两个主要宣传策略，其一是发布试玩版，其二是培育该作狂热爱好者的社区。《失落的星球》多人模式

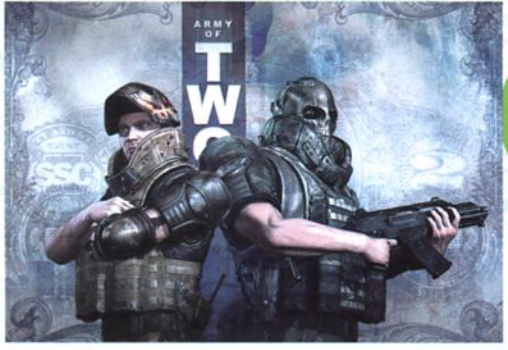


试玩版发布后，立即在 Xbox LIVE 上形成了一个活跃的社区，Capcom 适时的“煽风点火”更让它成为了社会现象，下载量很快突破 170 万。Capcom 举办了《失落的星球》FANS 站评比活动，这个活动导致网络上出现了数千个《失落的星球》相关网站，各种网站通过交换链接形成了密密麻麻的蜘蛛网。而 Capcom 只用很低的成本就让游戏在网络上的曝光度达到了最高。

Beaumont 聘请了 Charles Bellfield 负责营销，他说：“对所有消费者来说，最好的信息来源就是其他消费者。17～24 岁的市场需要的是自己去发现的品牌。”《失落的星球》在网络对战的玩家切磋中、在 BBS 的热烈讨论中被上百万年轻玩家“发现”，最后 Capcom 动用最高规格的广告将声势推向高潮——他们在 NFL 总决赛期间为《失落的星球》插播了电视广告。Bellfield 说这样的安排无论是在受众还是时间上都是恰到好处，而且：“广告中说的是‘加入生存之战’,而不是‘买下这款游戏吧’！”

战地双雄

“现在我们正在做的东西比电影酷 10 倍！”



《战地双雄》的军事顾问 Woodie Mister 是一位具有传奇色彩的人物，他曾在美国海军陆战队服役将近 20 年，就在 911 之前，他加入了具有雇佣兵色彩的保安公司。911 之后 Mister 曾为多个政府机构和大公司担任雇佣兵，在等待新任务的休息时间里常常用游戏打发时间，就这样成了一个狂热玩家。当他听说有人靠当游戏顾问赚了大把钞票时，也决定开办自己的娱乐顾问公司。

Army of Two
发行商：EA
发售日：2008 年 3 月 4 日
销量：165 万
媒体总评分：72 分

Woodie 自称接触过所有军事单位、了解所有雇佣兵领域、了解所有最新最强的武器，他也曾与育碧合作，为“《分裂细胞》系列”提供专业意见，不过没有哪款游戏能够像《战地双雄》一样更接近他的专业工作。“不仅我本人是个铁杆玩家，所有雇佣兵都是！”Woodie 说当他们在营地里休息时，最经常做的事就是上网对战。由 Woodie 担任顾问的《战地双雄》尚未发售，他认识的所有雇佣兵早就都订购了一套，还有不少人托他给带一套。Woodie 说：“电影早就过时了，现在我们正在做的东西比电影酷 10 倍！”Woodie 相信，在未来十年内，游戏所能做的事情将会超越人们的想像。

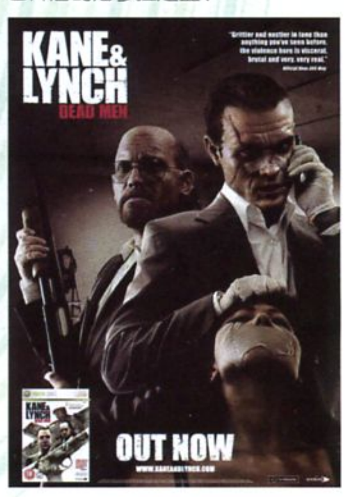
夺命双雄

“如何关上已开启的潘多拉之盒？”

Kane & Lynch: Dead Men
发行商：Eidos
发售日：2007 年 11 月 13 日
销量：121 万
媒体总评分：65 分

有的游戏靠过硬的质量热销，有的游戏靠大规模的宣传热销，也有一些游戏靠制造话题而制造关注效应。在娱乐圈里，绯闻可以让明星的关注度倍增，无论是正面还是负面的绯闻，只要形成了话题，就可以转化为经济价值。在游戏界也同样如此。《夺命双雄》不算大牌游戏，其媒体评分只有 65 分，然而仅 X360 版的销量就超过了 120 万套，这其中有很大一部分原因在于轰动欧美游戏传媒的“哥斯特曼门”事件。

GameSpot 编辑主管杰夫·哥斯特曼（Jeff Gerstmann）从事游戏传媒行业十余年，拥有众多忠实读者，却因为给《夺命双雄》打了个 6 分而且在视频评测中用了较为不客气的评价而被开除，该传闻在网上散播开来之后引来无数玩家的讨伐，读者们纷纷跑到各种可由公众打分的网站中对《夺命双雄》以零分伺候，一度使得该作成为史上评分最低的游戏。游戏厂商向媒体买分的传闻由来已久，“哥斯特曼门”就像一个导火索，让游戏媒体的公信力问题一时间成为业界焦点，很多媒体为表明自己的清白纷纷给《夺命双雄》打低分，在无尽的争论中，欧美游戏媒体的评分制度经历了一次巨大的改革。作为这场风波的主角，《夺命双雄》获得了一次免费宣传，出于好奇而对游戏亲自检验的玩家们让它迅速突破了百万销量。但它的代价却是让整个游戏传媒界的公信力降到了历史最低点，也许媒体要用好几年的诚信才能让人们将此事逐渐淡忘，正如《新闻周刊》记者 Croal 所说：“我们要考虑如何关上已开启的潘多拉之盒？”



车

11 年前，Polyphony 工作室为 PS 制作的一个实验性赛车游戏获得了让所有人都预料不到的巨大成功，《GT 赛车》成为整个 PS 时代最畅销的游戏，为 PS 迈向主流市场做出了难以估量的贡献。赛车是一种很容易进行大众推广的游戏类型，尤其是在欧洲，它的市场规模几乎超过体育游戏。赛车游戏占整个游戏市场大约 10% 的份额，而且赛车游戏玩家大多为车迷，有较高的经济实力，消费潜力大，因此赛车游戏在微软的战略蓝图中有着重要的意义，相继打造了《世界街头赛车》和《极限竞速》这两个王牌系列。

由于“《GT 赛车》系列”目前仍是多数赛车游戏迷的首选，X360 在赛车类型上仍然处于劣势，但由于《GT 赛车 5》迟迟未能上市，这给微软留下了大好的机会。EA 的“《极品飞车》系列”已经树立了以 X360 为主力机种的格局，而《世界街头赛车》和《极限竞速》这两大系列都在呈现上升趋势，前者销量稳步攀升，已经大大超越了当初在 Xbox 上的销售规模，后者更是在微软有意与《GT 赛车》对抗的强大营销支持中实现了二代 400 多万套的惊人销量，假以时日或许可以威胁到《GT 赛车》的地位。



极限竞速 2

“这画面真让人难以置信！”



Forza Motorsport 2
发行商：Microsoft
发售日：2007 年 5 月 29 日
销量：433 万
媒体总评分：90 分

2007 年 3 月，《极限竞速 2》小组首次向非游戏媒体展示了这款以极度拟真为目标制作的赛车大作，他们将三个液晶屏摆成弧形模拟车窗，在屏幕中展现出视野更为开阔的赛道全景，这次他们邀请了 Risi 法拉利车队的专业赛车手“品尝”他们的大作。这些车手们刚刚在 Sebring 赛道上完成了数个小时的训练，就被拖到他们的试玩座驾上感受游戏中驾驶 Risi F430GT 在 Sebring 赛道上疾驰的感觉。整个 Risi 车队除了一两个年龄较小的技术人员外，所有人都从未玩过游戏。

当一个自称对游戏有点经验的小伙子跃跃欲试的跳到座椅上，将 5.1 声道音箱开到最大音量，在周围几个帐篷里休息的车手和工作人员们纷纷聚集而来，音箱里汽车引擎的轰鸣与 100 码开外真车马达的呼啸相映成趣。知名车手 Mika Salo、Jaime Melo 和 Johnny Mowlem 也闻声而来，Salo 手握方向盘，看着屏幕中与现实无异的赛道说：“伙计们，这画面真让人难以置信！”车手们越玩越兴奋，开了三圈之后，Salo 转过头问开发团队：“游戏里有收录长滩吗？我从没在那开过，我想为下一场比赛做个热身。”这套赛车游戏装备对车手和车队技术人员来说似乎比真正的法拉利还要有魅力，整个下午他们都围在一边等待和观战，直到车队经理 Dave 数次催促之后才回到自己的岗位。Dave 说：“改天要是遇上雨天不方便练车时，也许可以用这套玩意儿顶替一阵子！”

当 Melo 在工作人员的提醒下回到不远处的真实赛道上驾驶真车训练时，他的成绩是 2:02.439，与他在《极限竞速 2》中的最好成绩相差不到 0.3 秒！



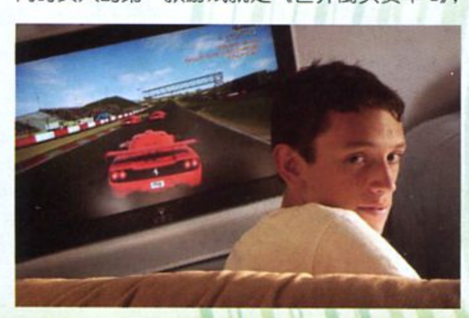
世界街头赛车

“我们是在做梦吗？”

对于关注《世界街头赛车 3》赛事或者 WCG 电子竞技大赛的玩家来说，Wesley Cwiklo 应该不会是一个陌生的名字，在 2006 年 10 月的 WCG 大赛中，17 岁的他是美国队年龄最小的成员，却也是惟一的一名金牌获得者，赢得了 1.5 万美元的奖金。

Wesley Cwiklo 购买他的第一台 Xbox 时，同时买入的第一款游戏就是《世界街头赛车 2》，这款具有街机赛车游戏般爽快感，又有极强真实性的赛车游戏立刻就让他着了魔般地沉醉其中。这款游戏一直伴随着他，直到他听说微软要在新主机上推出续作，于是他成为 X360 的全美首批购买者之一，他的第一款 X360 游戏自然是《世界街头赛车 3》。Wesley 自己也没有想到，这款游戏让他成为了一名职业电子竞技选手，他所在的 TTR 战队是全球公认最著名的《PGR3》战队，其成员参加了全球各地的无数场比赛。最辉煌的一场胜利是 2007 年 12 月举办的 CGS 世界大赛中，Wesley 与朋友 Jason Exelby 等组成的 Chicago Chimera 十人小队勇夺冠军，获得了 50 万美元的巨额奖金。Wesley 说：“比赛结束时，Jason 和我不断互问：我们是在做梦吗？”

现在 Wesley 已经是加州大学圣芭芭拉分校的大学生，不过对他来说比赛的重要性高于学业。“我完全可以预见到我们将再次凯旋而归，我们的车队已经更上层楼！”



世界街头赛车 4
Project Gotham Racing 4
发行商：Microsoft
发售日：2007 年 10 月 2 日
销量：165 万
媒体总评分：85 分

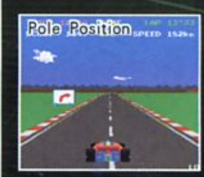
世界街头赛车 3
Project Gotham Racing 3
发行商：Microsoft
发售日：2005 年 11 月 14 日
销量：151 万
媒体总评分：88 分

赛车游戏简史



一般认为，最早的赛车游戏是雅达利公司于 1974 年推出的街机游戏《Gran Trak 10》，这款游戏采用黑白的点和线表示俯视的赛道，不过在这款赛车游戏中并没有对手的概念，玩家的目标是在最短的时间内到达目的地以获得高分，相当于后来大多数赛车游戏中都有的时间挑战赛模式。1977 年 Micronetics 公司推出的《黑夜赛车手》（Night Racer）将赛车这种类型进化到三维空间，虽然依旧是黑白画面，更是无法看到玩家的赛车，但在赛道的两边添加了一些广告牌，提高了赛道的真实感。与《Gran Trak 10》一样，本作仍然只有时间挑战赛。

想必大多数玩家都不会想到，Namco 才是第一款真正意义上的“赛车”游戏的发明者。1982 年 Namco 推出的《Pole Position》在赛道中加入了由 AI 控制的汽车与玩家比赛，而且还有时间限制推动着玩家不断加速前进。而且在本作中的赛道更是根据实际存在的赛道（富士赛道）制作，在赛道两旁可以看到 Namco 自家作品的广告牌，彩色的画面和较高的解析度让它在当时的游戏中显得相当华丽。本作的美版由雅达利代理发售，每次比赛开始时有一句电子合成的语音——“准备接受考核吧！”在真人语音极为罕见的当时，这成为一句经典台词，现在如果向美国 30 多岁的老玩家们说起这句台词，肯定会让他们激动的泛起怀旧之情。由于当时 Namco 凭借《吃豆人》风靡全美，《Pole


Pole Position


Outrun


Hang-on


试驾

极品飞车

“各种汽车公司开始主动找上门”

2003年，当尼桑准备在美国推出新款GT-R跑车时，首席执行官Carlos Ghosn希望这款车型能够给美国人留下尖端高科技的印象，他的想法是打破传统，放弃了以往的大规模电视广告宣传策略，他告诉营销团队：“如果我们那样做广告，那就败了。”

尼桑采用了一种全新的宣传策略，游戏成为其主要宣传手段，他与EA达成合作协议，让新款GT-R成为“《极品飞车》系列”中的重点新车型。尼桑说之所以用游戏为宣传媒介，是为了吸引充满激情的年轻车迷。尼桑的宣传策略大获成功，如今“《极品飞车》系列”已经成为尼桑的主要广告投放对象之一。尼桑的宣传策略变化是汽车工业巨额广告预算流向游戏等新媒体的一个重要信号，这种非主流媒体的宣传策略正在各种产业兴起，汽车工业相比之下更倾向于传统媒体，在这种情况下，尼桑的举措吸引了更多人的眼球。

随着X360的降临，高消费力的玩家群体日益为广告商所关注。2006年，汽车公司在电视、广播和印刷媒体上投放的广告金额为135亿美元，比2005年降低了1%；而在互联网和其他新兴媒体上投放的广告金额超过了7亿美元，同比提高4%。游戏公司与汽车公司之间从上世纪90年代开始就已经有频繁的接触，多年来一直是游戏公司低声下气地找上汽车公司，经常还要支付一些费用才能取得在游戏中使用其车型的授权。EA早就与30多家汽车公司达成授权协议，还有200多家汽车零部件供应商与EA合作。旧型号的GT-R赛车多年前就已经在多款赛车游戏中亮相。而现在，各种汽车公司开始主动找上门，愿意为宣传新车型而向游戏公司支付广告费。

极品飞车 职业街头赛
Need for Speed: ProStreet
发行商：EA
发售日：2007年11月13日
销量：184万
媒体总评分：72分

极品飞车 头号通缉
Need for Speed: Most Wanted
发行商：EA
发售日：2005年11月15日
销量：154万
媒体总评分：83分

极品飞车 卡本峡谷
Need for Speed: Carbon
发行商：EA
发售日：2006年10月31日
销量：144万
媒体总评分：77分

极品飞车 秘密行动
Need for Speed: Undercover
发行商：EA
发售日：2008年11月17日
销量：102万
媒体总评分：64分

尼桑的几款GT-R新车型就通过与EA合作的方式率先发布，这些汽车的资料在尚未透露给其他任何媒体的情况下，首先向EA派出的《极品飞车》开发团队代表透露了详情并提供试驾。在《极品飞车 职业街头赛》中，新款GT-R被EA作为其“英雄”车型进行宣传。

每年EA不仅会为《极品飞车》新作挑选一位新明星担任代言人，同时也会从游戏中挑选一辆主力车型作为该作的“英雄”车型，幸运的玩家通过比赛可以获得这辆汽车，该车型也会出现在游戏包装盒以及各种平面和电视广告中。这些广告费用由车厂与EA一起分摊。尼桑没有透露他们的广告预算，但透露说这种新媒体的广告方案成本大约为传统主流媒体宣传的一半。游戏这种新广告媒介不仅成本低廉，而且可以给广告商提供更多的功能，因为赛车游戏的玩家都是汽车公司的目标客户，在游戏中他们不仅会看到新车型，还能深入感受该车的性能。次世代游戏能够在画面和汽车物理性能方面真实再现每一个细节，对于车厂和用户来说，这是一种最经济实惠的试驾设备。



EA宣传《极品飞车》全球有4500万玩家，其中绝大多数为16～34岁的男性，这个年龄层能够买得起豪华跑车的人只是凤毛麟角，不过游戏可以让他们成为新车型的潜在用户。27岁的无线电工程师Paul Sakalas就是通过游戏了解了Skyline GT-R，他说得知该车新车型将在美国发售时，心中激动无比，“但当我听到它的价格时，我的梦想被现实的大石头砸得粉碎。”不过Sakalas先生至少已经成为了尼桑的客户，现在他开的是一辆Sentra轿车。









Position》也得以鸡犬升天，拥有了一部自己的动画片，成为几十年来惟一一部被改编为动画的赛车游戏。

1980年代的全球街机业是Namco与世嘉的天下，而二者竞争最激烈的游戏类型正是赛车游戏，两家实力派厂商的角逐推动着赛车游戏在街机领域高速发展。世嘉的《Turbo》将赛车场搬到都市街头、冰雪世界甚至午夜赛道，玩家的目标是在限定时间内赶超30辆汽车，途中要躲避其他汽车的撞击或者注意打滑的结冰路面。虽然它的名气远不如《Pole Position》，但在画面和赛道的丰富程度上都更加出色。

第一款让世嘉扬眉吐气的赛车游戏是1986年的《Outrun》，这是当时画面最惊人的游戏之一，跑车加金发美女的游戏概念让他获得了大批忠实拥趸，铃木裕和他的AM2研凭借此作扬名立万。铃木裕是赛车游戏发展史中的关键人物之一，早在1985年由其制作的摩托车游戏《Hang-on》就已经将伪3D技术发挥得淋漓尽致，开创了用2D图形缩放营造3D空间感的技术潮流。Namco也不甘示弱，不仅着手研究3D技术，而且在1987年推出的《Final Lap》中开创了街机游戏多台联机的先河，多人比赛让乐趣倍增。

当Namco与世嘉在家用机上比拼技术时，C64与PC上出现的一款赛车游戏率先将该类型的拟真度提升到了前所未有的高度。《试驾》(Test Drive)让玩家以驾驶舱的视点进行游戏，收录了法拉利、蓝博基尼、莲花等实名登场的超级跑车，《纽约时报》对该作的真实感赞叹不已，相关评价被印到了游戏的包装盒上。而第一款使用真3D技术的赛车游戏是雅达利于1988年推出的《Hard Drivin'》，它还引入了力回馈技术，提高了操作的真实感，并且在撞车时会有多镜头角度的特写回放。1990年的《印第安纳波利斯500》在拟真性方面更进一层，不仅使用了3D画面，



山脊赛车

而且加入了汽车故障和车体损坏的模拟。

1992年世嘉推出了《VR赛车》，用当时最尖端的3D技术配合联机功能，成为赛车游戏历史上的一款里程碑式作品。世嘉还为该作推出了MD版，在卡带中装了一颗新型3D性能增效芯片，使其成为MD上屈指可数的真3D游戏之一。《VR赛车》的出现促使Namco加紧3D技术的研发，于1993年推出了《山脊赛车》。世嘉与Namco之间的赛车游戏大战从伪3D升级为真3D之战，1994年世嘉的《梦游美国》全方位超越《山脊赛车》。老牌游戏公司Midway也推出了《美国巡游》，拥有更为逼真的驾驶舱视点，玩家可以在美国各地比赛，游览金门大桥、红杉森林等知名景点。在《美国巡游》于街机上发售的同一年，全球第二大赛车游戏系列在PC和3DO上诞生了——这就是EA的《极品飞车》，当时它在众多大牌赛车游戏中只不过是个无名小卒，强调的是比赛的真实感。直到后来的《极品飞车 热力追踪》，走上了强调爽快感的路线后才开始崛起。

随着3D技术的兴起，赛车游戏也在加速发展，大量新类型的赛车游戏纷纷涌现。1996年Konami的《GTI俱乐部》中引入了在场景中自由兜风的系统，虽然在当时反响不大，却为后来地下飙车类游戏的出现奠定了基础。

1998年，Polyphony Digital的一个十几人的小团队创造了历史上最流行的赛车游戏系列。当画面与游戏操作进化到一定的阶段，赛车游戏的细节和真实性达到了某种标准，玩家们拥有了驾驶百万名车的机会，《GT赛车》用简单而真实的操作不仅吸引了玩家，更吸引了大批车迷，对不同车型操作手感差别的细微调整，以及总是成为时代标准的出色画面让它站在了赛车类游戏的金字塔顶，同时也成为索尼的第一王牌系列。因此当微软为其Xbox而准备时，也早早地在赛车游戏类型上筹备自己的战斗力。Bizarre Creations公司开发的《世界街头赛车》成为《光环》之后第二款突破百万销量的Xbox游戏，当时最强的画面、点燃玩家挑战欲望的荣誉值系统以及在世界各大都市街头疾驰的魅力征服了无数玩家。之后以成为"GT Killer"为目标而开发的《极限竞速》强调《GT赛车》一样的真实性，在微软铺天盖地的宣传造势中成为了Xbox的第一赛车游戏品牌。



GT赛车

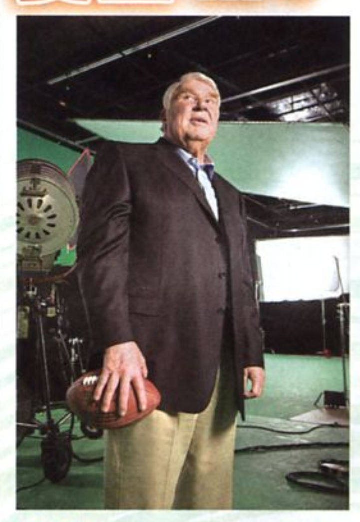
球

体育游戏有多重要？微软就有一个现成的例子能够说明它的重要性。为了吸引体育游戏玩家，微软曾经打造了一个XSN Sports品牌，其目标是对抗索尼的989 Sports，没想到却惹怒了EA。EA不希望看到第一方的游戏与第三方争抢市场，而且Xbox LIVE的收费模式也让EA非常不满，因此EA老总Probst曾明确表示不会在Xbox上推出他们的体育游戏。为了向EA表示诚意，微软咬咬牙砍掉了自己的XSN Sports部门，修改了Xbox LIVE的商业运营模式，最终为Xbox赢得了EA Sports的支持，在E3 2004的展前发布会中，"EA Sports全面支持Xbox LIVE"成为最后的压轴戏。

与现实世界中各种体育项目的市场规模一样，足球、橄榄球、篮球和棒球这"四球"在体育游戏中占有最大的比例，高尔夫、网球、冰球等也都有自己数量不小且十分稳定的消费群体。简而言之，作为经济规模最大的游戏类型，体育游戏完全围绕着一个"球"字，球类运动巨大而狂热的受众群为游戏产业提供了可靠而稳定的收入源。每年在固定时间推出新作，更新最新赛季数据资料，在细枝末节上进行修改，就可以获得可观的销量，且通常销量水平都相当稳定，是发行商保证经营稳定性的法宝。对于硬件商而言，体育游戏更是兵家必争之地。体育游戏是能够同时囊括核心玩家与休闲用户的通用游戏类型，光是固定用户就有至少3000万，任何一部主流主机都必须拥有充足的体育游戏阵容，而体育游戏各版本的销量比例也是判断主流主机的标准。"《麦登NFL》系列"的X360版销量从2007年开始超越PS2版，这是X360取代PS2成为美国主力游戏机种的重要标志。之后Wii的销量超越了X360，但因为受众面不同，Wii的传统体育游戏所占份额几乎可以忽略，X360目前仍是几个主要体育游戏系列的最大市场。



麦登NFL



"游戏已成为职业橄榄球历史的一份子。"

约翰·麦登退出职业橄榄球教练行列已有30年，但他至今仍是美国家喻户晓的人物——以他的名字命名的"《麦登NFL》系列"销量将近8000万套，2008年这个堪称国民级的游戏迎来了20岁生日，EA在洛杉矶罗斯橄榄球场举办了盛大的庆祝活动。

1986年，EA创始人特里普·霍金斯找到了当时就职于CBS的约翰·麦登，在这位橄榄球界名人的监督下制作了一款可以同屏显示22人的橄榄球游戏，在大多游戏只能显示三四个人物的当时，这是一个惊人的技术突破。后来霍金斯说："邀请麦登担任游戏监制，让游戏真实性提升到新的高度，这一举措成就了EA Sports的品牌声誉。"自从1995年以来，"《麦登NFL》系列"已经创造了24亿美元的销售收入，每年该系列的最新作都在销量榜TOP10之列，从未缺席，通常都是在TOP5以内。这个游戏系列的销量与NFL总决赛的收视率一样惊人和稳定，它甚至还有一个自己的电视节目——ESPN的《麦登国度》，每年都有来自美国各地的顶尖高手们为该节目提供的10万美元奖金而角逐。

据市调机构Marketing Evaluations统计，有60%以上的美国民众认识约翰·麦登。据Wedbush Morgan证券分析家Michael Pachter估计，每年约翰·麦登可以从EA那里获得

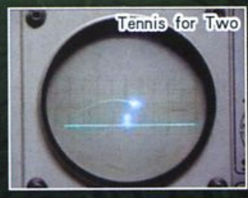
麦登NFL08
Madden NFL 08
发行商：EA
发售日：2007年8月14日
销量：241万
媒体总评分：85分

麦登NFL09
Madden NFL 09
发行商：EA
发售日：2008年8月12日
销量：204万
媒体总评分：84分

麦登NFL07
Madden NFL 07
发行商：EA
发售日：2006年8月22日
销量：189万
媒体总评分：80分

体育游戏简史

有着对抗特点的游戏天生就与体育有着不解之缘，体育游戏是最古老的游戏类型，世界上的第一款游戏就是体育游戏——那是1958年诞生于纽约核试验室的网球游戏《Tennis for Two》，使用示波镜为显示器，用摇杆控制发球方向，用按键发球——它具备了电子游戏的初步特征。





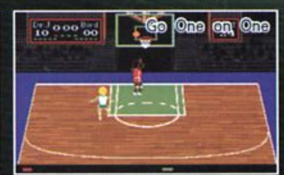
上世纪70年代之前的游戏大多诞生于研究机构或者大学中的大型计算机，对于普通人来说，它们就像科幻故事一样遥远。第一款诞生于计算机上的体育游戏是1971年的《棒球》，它的创作者是波莫纳大学的Don Daglow，如今这款游戏已经被收录到纽约棒球名人堂中。在后来的十几年时间里，Daglow不断对《棒球》进行了完善。1983年他将原本仅限于朋友间交流的棒球游戏做成了上市发行的产品，叫《Intellivision世界系列棒球》，这也是体育游戏历史上的一部重要突破之作，是第一款在比赛中使用多个镜头角度的体育游戏，借鉴了体育比赛转播中的镜头切换方式，用改进的中场镜头提高比赛的临场感。而且这也是第一款加入语音的体育游戏，使用美泰公司研发的Intellivoice模块，让球员可以喊出一些简单的口号。几年后EA也邀请了Daglow开发了一款《Earl Weaver棒球》，它是第一款邀请真正的棒球经理提供电脑AI的体育游戏，曾在《电脑游戏世界》杂志评选的"史上150款最优秀游戏"中排名25。

世界上第一款取得商业成功的游戏也是体育游戏，那是由电子游戏产业之父诺兰·布什内尔开发的网球游戏《PONG》，这款游戏中球拍击中网球时会发出清脆的一声"PONG"，在多数游戏完全为静音的当时，这是不大不小的一次技术突破。《PONG》的街机机台在一些酒吧中经营后大获成功，后来开始大规模生产，总共卖掉了两万多台，为布什内尔创造了上千万美元的利润，雅达利公司因而崛起，街机产业随之诞生。后来的几年时间里，从事游乐器行业的众多厂商纷纷模仿雅达利推出了类似于《PONG》的街机游戏，其中包括任天堂、世嘉、TAITO等日本公司。当市场饱和时，雅达利推出了能够玩《PONG》的家用机，同样取得成功，也同样被争相模仿，为后来家用机的风靡埋下了种子。

雅达利的《PONG》孕育了家用机的诞生，而各种各样的体育游戏也成为了第一次主机大战的主力部队。1980～1984年间，雅达利与Intellivision之间爆发了第一次主机大战，双方都投入了大量的广告预算宣传自己的主机。雅达利的主机有数量众多的游戏，而且价格更低，还有大量的街机用户基础：



Intellivision世界系列棒球



200～300万美元的报酬，这是他主要的收入来源。麦登的经纪人是IMG公司的Sandy Montag，他说"《麦登NFL》系列"一直维持着麦登的市场价值。他说："约翰有三段完全不同的人生：教练、球评员和游戏人。"麦登于1995年在奥克兰东部开办了一个工作室，他在那里录制游戏录像和广告片，还有每天10分钟的《每日麦登》节目，该节目在湾区电台KCBS播出。麦登的大客车"麦登巡洋舰"里也有制作节目的全套设备，讨厌坐飞机的麦登经常坐着这辆大客车环游全国。

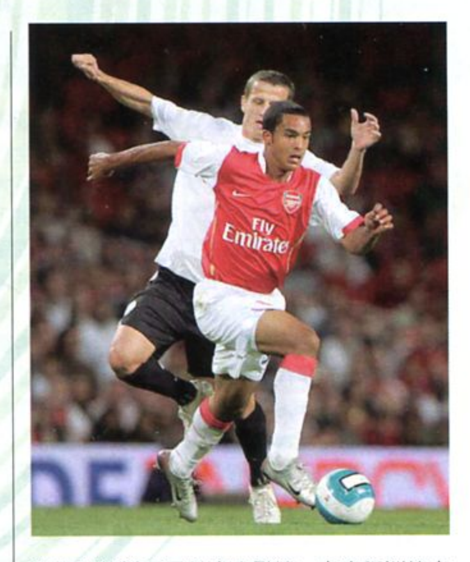
麦登说，他认识的大多数橄榄球员都对自己在游戏中的肖像非常着迷，与普通玩家一样，这些球员将《麦登NFL》作为最佳的消遣娱乐，他们经常在衣帽间玩游戏，在赛季前的集训期间，营地里最受欢迎的消遣品就是《麦登NFL》。每次新作推出时，他们比普通玩家更加焦急地想第一时间购买一套，因为他们想知道最新作中关于自己的能力数据。

福克斯体育台主席David Hill曾经说过："福克斯的目标是让电视转播的球赛看起来和电子游戏一样。"曾为福克斯当了8年球评员的麦登对这话非常受用："我们过去一直在学他们，现在轮到他们来学我们了！我对此深感自豪。"5年前，美国橄榄球展览馆将游戏正式作为收藏品。2年后，约翰·麦登成为了橄榄球名人堂的新成员。"我认为游戏已经成为职业橄榄球历史的一份子。"麦登说。

FIFA

"当他"钻出龟壳"时，让整个世界都吓了一跳"

27岁的切尔西队后卫约翰·特瑞说，英格兰神奇小子提奥·沃尔科特的球技秘诀来自EA的"《FIFA》系列"。球星们喜欢玩足球游戏，这已经不是什么秘密，不过大多数球星是将游戏作为一种消遣的手段，用足球游戏作为训练手段的球星并不多见。但19岁的提奥·沃尔科特早已习惯了用游戏进行战术实验。



特瑞说，本来从未有人注意过沃尔科特，他在三狮足球集训中表现糟糕，完全摸不着门道，直到与队友一起玩《FIFA》之后，技术突然突飞猛进。特瑞说："他过去一直有点安静，但我们进入英格兰球队时总是会经历这么一个阶段。只有打好了基础之后，你才能从自己的龟壳里钻出头来。"队友就是通过《FIFA》让怯生生的沃尔科特探出了头，每次住在酒店里，队友们就会跑到他房间里和他一起玩《FIFA》。对于这个年龄段的大男孩来说，游戏是一种最容易接受的娱乐形式，尤其是在热爱足球游戏的英国。

通过足球游戏的配合练习，沃尔科特与队友们的关系日益亲密融洽，在实际训练中很快进入状态。当他"钻出龟壳"时，让整个世界都吓了一跳——在世界杯预选赛中，沃尔科特上演帽子戏法，让英格兰队以4:1的成绩大败克罗地亚，沃尔科特"小老虎"的名号越发响亮。《FIFA》培养出来的英国足坛新星正在闪闪升起。沃尔科特自称不是足球天才，出生在波克郡的他在10岁之前对足球毫无兴趣，"我甚至不知道它的存在！"沃尔科特不好意思地说。那时他喜欢的是田径，尤其是百米短跑，如果不是因为足球游戏，也许如今的沃尔科特会是一个短跑选手，而不是足球明星。



FIFA 08

FIFA 08

发行商：EA
发售日：2007年10月9日
销量：155万
媒体总评分：82分

FIFA 09

FIFA 09

发行商：EA
发售日：2008年10月14日
销量：146万
媒体总评分：87分

职业进化足球

“我从座位上跳了起来……”

2008年4月，24岁的Mark Gardiner赢得了Play.com举办的《职业进化足球》排名赛，一举获得了5万英镑的奖金——这是英国电子竞技史上最高数额的单笔奖金。家住拉纳克郡的Gardiner挑遍了全英国的好手们，先是在网上与2000多名网络参赛者比赛，在激烈的角逐中终于进入最后的总决赛，这场比赛共有32人参加。Gardiner说："当最后的哨声响起，我从座位上跳了起来，我实在是太兴奋了。我想伦敦的观众们看到苏格兰人获胜不会怎么高兴，但我已经乐昏头了。"

在英国，像Gardiner那样的专业或半专业足球游戏选手还有不少，除了媒体和民间组织举办的比赛外，Konami官方也经常举办《PES》大赛，英国队总是实力拔群，这可能是因为英国是欧洲最大的游戏市场——

职业进化足球 2008
Pro Evolution Soccer 2008
发行商：Konami
发售日：2008年3月11日
销量：119万
媒体总评分：76分

职业进化足球 6
Pro Evolution Soccer 6
发行商：Konami
发售日：2006年10月26日
销量：108万
媒体总评分：79分

当然也是《PES》最大的消费市场。由于这些比赛的关注度很高，Gardiner自从获得全国冠军后，成为了北拉纳克郡小有名气的人物，当地报纸都对比赛大力报道。比赛后没多久Gardiner就受到了市议会和当地企业的邀请，参加了Young Scot全国通用打折卡的宣传活动，不少年轻人慕名而来参加挑战Gardiner的《PES》挑战赛。活动主持者Kirstin Thomson说："有Mark等人吸引人气，可以确保活动取得圆满成功。"



Gardiner玩《职业进化足球》已经有4年多，他曾被封为"英国头号玩家"。他与父母和姐姐住在一起，不过在2008年他刚刚与自己的女友一起买了一套房子，这次的5万英镑奖金将会被他用来装修新家和添置家具。他说："我父母过去一直喋喋不休地要我别再玩游戏，现在他们都乐坏了！"





Earl Weaver棒球

而美泰玩具公司的Intellivision则是以画面出色的体育游戏为最大卖点，在其系列广告中邀请了不少体坛名人，甚至在电视广告中直接将雅达利主机的体育游戏与Intellivision做对比，表现其机能优势。在棒球、橄榄球、曲棍球、篮球等主要领域，雅达利与Intellivision之间的直接竞争达到了白热化状态。

1982年ZX Spectrum的《足球经理》是世界上第一款足球经营模拟游戏。1993年EA的第一款体育游戏《Dr. J and Larry Bird Go One on One》是历史上第一款获得体坛名人实名授权，而且使用其相貌的体育游戏，邀请了NBA历史上的两位名将，并且设计了一个强大的动作引擎，还开创性地采用了慢动作回放系统，它成为EA的成名作。不过那时最重要的体育游戏开发商并非EA，而是游戏制作人Scott Orr创建的GameStar。该公司主要为C64电脑开发体育游戏，是当时最成功的体育游戏公司，后来卖给了Activision。

1986年，EA创始人特里普·霍金斯在一次火车旅行中拜访了前Raiders队教练、知名橄榄球评论员约翰麦登，他用诚意打动了麦登，说服他担任EA橄榄球游戏的顾问，并在游戏标题中打出了约翰·麦登的名号。1989年EA制作人Richard Hilleman聘请了Scott Orr制作Apple II版《约翰·麦登橄榄球》的MD移植版，Orr与Hilleman将MD版完全改头换面，强调双人游戏的乐趣，操作界面非常直观简单。该作发售后大受好评，之后形成了每年一作的惯例，根据现实中的赛季逐年推出新作成为体育游戏产业的经营标准，《麦登NFL》成为了美国的国民级游戏。1991年Orr成为了EA的全职员工，开始了他为期十年的职业生涯，他与Hilleman共同创建了EA Sports，打造了《FIFA》、《NHL》、《NBA Live》等体育游戏，建造了一个体育游戏的王国，让体育游戏占到了EA一半以上的营业额，在体育游戏上近乎垄断的地位是EA保持其全球最大第三方游戏发行商地位的根本。从2004年开始，EA陆续取得了NFL、ESPN等的独家授权，巩固了自身的垄断地位，让世嘉、Take-Two等竞争对手的体育游戏生存空间被一步步压缩。目前真正能在体育游戏上与EA叫板的，也就只有凭借"《PES》系列"征服欧洲的Konami。



约翰·麦登橄榄球

X360 游戏至尊年鉴 2008

"X360 游戏至尊年鉴 2008" 游戏框说明

游戏中文译名

这里只给出译名，没有放出原名，因为封面图上可以看到原名。

游戏封面

游戏封面既可以欣赏，也可以用来帮助大家进行导购。

游戏画面欣赏

帮助大家从感性的角度来认识这款游戏，这里选出的一般都是游戏最具代表性的画面。

游戏的分项评价

帮你从 5 个不同的角度来细评这款游戏，另外最后还有一项特别评分，针对不同的游戏项目不同。

忍者龙剑传 II



发行商	Tecmo	类型	动作
游戏人数	1人	发售日	2008年6月3日

虽然本作在发售前后的话题一直不断(制作人板垣伴信的个性"宣传"以及辞职事件)，但游戏在素质上而言则是毫无争议的一款优秀作品，这也是系列真正意义上的一款次世代作品。游戏的流程长度绝对能够令人满意，一个动作游戏需要花费 15 到 20 个小时去通关，爱好者更需要上百个小时去研究达人玩法。另外本作的武器数量增加到了 8 种，招式以及各种组合的数量也呈几何倍数的增加，怎一个实惠了得！本作在画面上达到了质的飞跃，同时也带来了更加血腥刺激的效果表现，而作为战斗新要素的终结技系统更是华丽而且残忍，将游戏的重口味效果提升到了极致。

推荐指数 ★★★★☆ 概述 血光四射，华丽终结



画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 重口味度：

游戏基本信息

有关游戏的 4 项基本信息，本栏包括游戏的发行商、游戏类型、一般可支持的游戏人数以及发售日。

权威游戏介绍

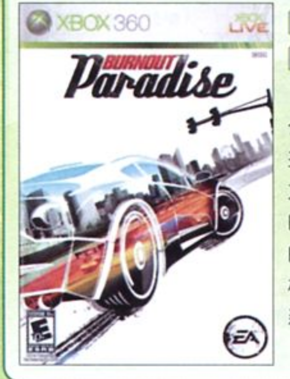
以 140 到 250 字左右的篇幅，介绍游戏的信息及特色，务求让大家对游戏的玩法、剧情、系统等有一个基本的认识，游戏介绍的详细程度分为 140 字和 250 字两种规格。

推荐指数与关键词

这是我们对该游戏的推荐度，从高到低为 1 星(★☆☆☆☆)到 5 星(★★★★★)。另外还有游戏概述性质的"关键词"，它代表了编者对这款游戏最大的感受，可以让你获得最直接的参考。

游戏索引 GAME INDEX

火爆狂飙 天堂

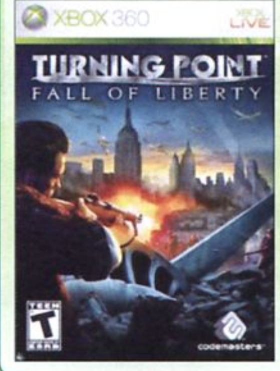


发行商	EA	类型	竞速
游戏人数	1人	发售日	2008年1月22日

游戏在一个名为“天堂市”、近 400 平方公里的虚拟城市中进行，自由度得到了极大提高。作为系列特色的氮气系统也进行了大幅度强化，随着技巧、破坏、速度三种车型的不同，氮气槽也有所区别。车辆被撞毁后的细节也得到了完美诠释，绝对能让你爽到极点！游戏在后期还提供了免费的下载包，新增了摩托竞速等新内容。

推荐指数 ★★★★☆

转折点 自由的陨落



发行商	Codemasters	类型	主视角射击
游戏人数	1人	发售日	2008年1月26日

虽然以二战为题材的主视角射击游戏层出不穷，但本作在情节设定上却与其他老生常谈的二战历史有所不同，可以说是一款“历史改编型”。在本作的故事背景中，玩家在游戏中并不像以往一样扮演欧洲大陆的解放者，相反，在本作中玩家要担负起在被纳粹占领的美国本土上反抗侵略者的重任，从敌人手中重新夺回失去的自由。

推荐指数 ★★★☆☆

鬼泣4



发行商	Capcom	类型	动作
游戏人数	1人	发售日	2008年1月31日

在玩家心目中，《鬼泣》这个游戏从来都是“不比打不打得过，要比打不打得好看”，在这款次世代系列第一作上，这句评价再次得到了印证。新主角尼禄无论是使用方法还是操作手感都和与传统的但丁大相径庭，由此也给玩家带来了极大的新鲜感和新挑战，而但丁的部分也集前三作之大成，可以任意切换战斗风格更将连击的自由度发挥到了极致。整个游戏的战斗过程表演性十足，打击感和爽快度更达到了目前系列的巅峰。招式可随意买卖、血之宫殿等模式也给玩家带来了一份新意。但游戏前后两部分的地图重复以及整体难度上的有所下降也让老玩家们不能够完全尽兴，不能不说是遗憾。

推荐指数 ★★★★★ 概述 耍酷也后继有人！

画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 耍酷度：

魔法门 黑暗弥赛亚 元素



发行商	Ubisoft	类型	主视角射击
游戏人数	1人	发售日	2008年1月31日

因为有着《魔法门》这个系列背景的铺垫，游戏成为了一款带有 RPG 元素的奇幻色彩射击游戏，玩家可以选择战士、弓箭手、暗杀者和魔法师四种职业在无尽的魔法门世界中搏杀。作为 PC 版的移植，单机部分加入了新要素，延长了游戏流程，为了适应 X360 手柄，游戏也对操作进行了调整，在网络部分则增加了新的联机地图。

推荐指数 ★★☆☆☆

奇幻精灵事件簿



发行商	Sierra	类型	文字冒险
游戏人数	1人	发售日	2008年2月5日

本作是根据畅销小说改编的同名电影开发的游戏。故事讲述了与母亲一起搬到乡下老宅中居住的葛雷斯家三姐弟，在经历了一连串令人匪夷所思的灵异事件后，开始探索不为人类所知的精灵世界的奇幻故事。游戏忠实还原了电影及原作中的经典剧情，同时增加了部分原创剧情，是一款“奇幻精灵 FANS”不容错过的改编作品。

推荐指数 ★★★☆☆

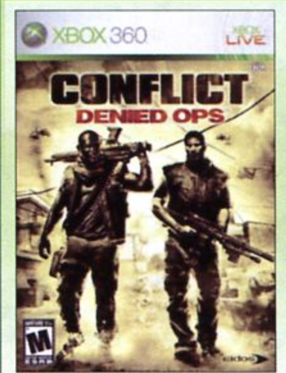
恐龙猎人

发行商	Disney	类型	主视角射击
游戏人数	1人	发售日	2008年2月5日

游戏讲述了一个发生在黑暗神秘的行星上的近未来风格的科幻故事。玩家将在游戏中继续扮演前突击队成员 Joseph Turok，现任特别精英部队队员之一，在一颗发生基因突变的神秘星球上执行特殊任务。本作与传统 FPS 游戏有所区别的是独具特色的如电影镜头般的"屠龙特写"与 QTE 系统，增大了游戏的表演色彩。

推荐指数 ★★★☆☆

冲突 拒绝行动

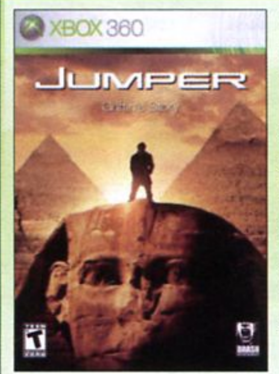


发行商	Eidos	类型	主视角射击
游戏人数	1～2人	发售日	2008年2月8日

游戏原名为《交火》，设计思路与 EA 公司的战术 FPS 游戏《战地双雄》较为接近，玩家游戏中要控制两名雇佣兵，需要充分利用双人合作的优势，发挥两个角色各自的特点，只有相互配合才能穿越硝烟弥漫杀机四伏的战场，并生存下来，所以游戏的双打合作模式更加过瘾。本作也是 Eidos 公司"《冲突》系列"的第五款作品。

推荐指数 ★★★☆☆

时空骇客

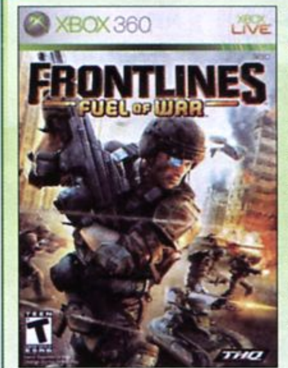


发行商	Brash	类型	动作冒险
游戏人数	1人	发售日	2008年2月12日

本作是根据 20 世纪福克斯公司同名电影改编的游戏作品。玩家需要走进拥有时空穿梭能力的男主角大卫 · 赖斯的生活，与他一起踏上寻找杀害父母仇人的复仇之路。而玩家在游戏中要面对的是一群想要除掉大卫的穷凶极恶的敌人，他最终能否复仇要取决玩家的选择。值得一提的是本作的成就十分好拿，"成就犯"们可不要错过。

推荐指数 ★★☆☆☆

前线 战火之源

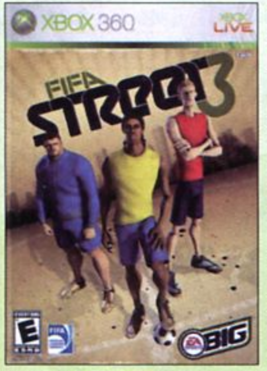


发行商	THQ	类型	主视角射击
游戏人数	1人	发售日	2008年2月15日

本作是一款以步兵和战车作战为主的，描绘世界范围内的大规模冲突的主视角射击游戏。游戏中包含了 60 种以上的各种车辆和战机，相比系列传统，"前线"更注重单机游戏给玩家带来的乐趣，但本作的连机模式同样不能小看，可以支持 50 人在线对战的模式也一举打破了之前由《抵抗》保持的 40 人在线对战的记录。

推荐指数 ★★★☆☆

FIFA 街头足球3



发行商	EA	类型	体育
游戏人数	1～2人	发售日	2008年2月18日

由于游戏采用了《NBA 街头篮球》的引擎，所以风格看起来与之很相似。在本作的足球运动明星有着更加夸张的身形和丰富的面部表情，略带美式漫画风格的形象出场。游戏突出了街机风格，所以相当强调 1 对 1 的过人。在本作中假动作系统依旧简单自由，玩家可以通过右摇杆配合不同的按键组合出各种让人眼花缭乱的假动作，而必杀射门系统更加增大了"逆转"的意外度，在表演性十足的传统下更强调了刺激感，这同时也强调了假动作及必杀射门的重要性：要想赢得比赛的胜利，就要使用华丽的技巧。如果你喜欢夸张酷炫、漫画风格的足球对战，本作是你的最佳选择。

推荐指数 ★★★★☆ | 概述 绿茵场之外的足球狂潮

画　面： 游戏性：
音　乐： 耐玩度：
难　度： 嘻哈度：

杀戮俱乐部

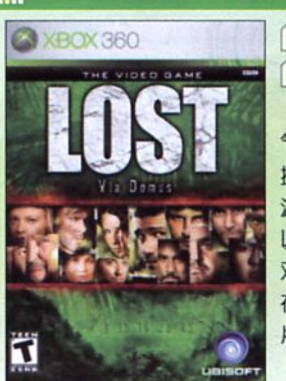


发行商	SEGA	类型	动作
游戏人数	1～4人	发售日	2008年2月19日

本作是由制作过知名作品《世界街头赛车》的英国知名游戏开发公司 Bizarre Creations 担当制作工作。游戏讲述一个地下犯罪组织雇佣一些人进行相互杀戮，玩家扮演的角色要在残酷的死亡竞赛中生存下来，并力争改变任人宰割的命运，因此游戏也以"两面夹击"、"头骨标靶"和"积分挑战"等竞赛模式来进行。

推荐指数 ★★★☆☆

迷失 穿越多莫斯



发行商	Ubisoft	类型	动作冒险
游戏人数	1人	发售日	2008年2月26日

本作是根据美国 ABC 广播公司同名人气电视剧集《LOST》改编而成的游戏，玩家扮演失事的 815 航班中的几名幸存者之一，游戏中要充分利用孤岛上获得的各种道具以及自然环境来争取更多生存的机会。游戏中充满了各种迷你游戏的迷题，岛屿上还存在着各种各样的神秘符号和标记，通过照片逐渐回忆过去的设定也很有新意。

推荐指数 ★★☆☆☆

宇宙激战 突袭地球

发行商	SEGA	类型	即时战略
游戏人数	1人	发售日	2008年2月26日

本作由《星球大战 帝国战争》的制作组Petroglyph开发，游戏描写三股不同的外星人势力把地球作为战场开始了一场战争，而人类在游戏中只扮演着逃生者的角色。对比之前的PC版，游戏在操作上做出了很多针对X360有利的调整，甚至比使用键盘更加便捷。游戏中还有日夜交替的概念，会对作战有很大的影响。

推荐指数 ★★★☆☆

偶像大师 Live For You!

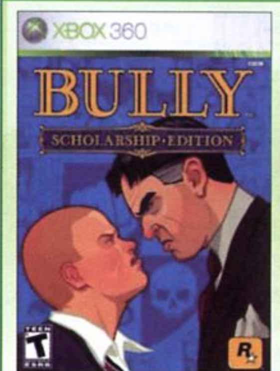


发行商	NBGI	类型	音乐
游戏人数	1人	发售日	2008年2月28日

2007年《偶像大师》在X360上大红大紫，而NBGI在第二年紧接着推出了它的FAN DISC。游戏只保留了原作中的演出部分，并在其中增加了类似《太鼓之达人》的音乐游戏要素。另外对于FANS来说可以随时观看原作中的演出，算是一大福利。而它的扩展功能，自然就是Xbox LIVE上无穷无尽的下载包了。

推荐指数 ★★★☆☆

校园坏小子 奖学金版



发行商	Rockstar Games	类型	动作
游戏人数	1～2人	发售日	2008年3月3日

在此前PS2上发售的《校园坏小子》受到了各大游戏媒体的一致好评。游戏的自由度非常高，可以说是个“GTA LIKE”类的作品，主人公是一位年仅15岁的高中生，他除了学习之外还需要面对校园恶霸的种种挑战。本作将平台搬到了X360上，但游戏在原作的基础上增加了更丰富的内容，绝对不是简单的移植。

推荐指数 ★★★☆☆

职业棒球大联盟2008

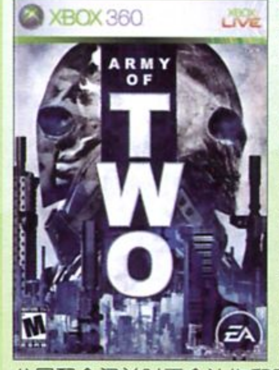


发行商	2K Games	类型	体育
游戏人数	1～2人	发售日	2008年3月3日

随着新赛季的开始，“《职棒大联盟》系列”最新作也与爱好者见面了。本作一如既往地坚持真实化路线，全部球队均由美国职棒大联盟官方授权，使得这一作还将有数量更多、资料更详细的球员登场。游戏对棒球运动中的各大要素都进行了彻底革新，无论进攻还是守备的操作都与以往大不相同，但仍然保持着“真实实况”的风格。

推荐指数 ★★★☆☆

战地双雄



发行商	EA	类型	动作射击
游戏人数	1～2人	发售日	2008年3月6日

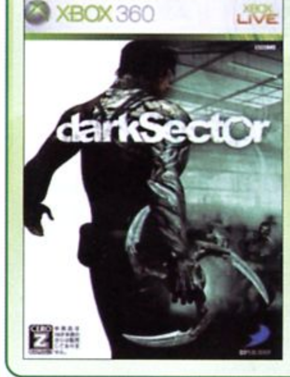
故事发生在世界各地的军事冲突地区，讲述一对雇佣兵为了金钱和信念不断接受委托完成各种严酷任务的故事。本作颠覆了传统的游戏理念，通过全新的智能“伙伴合作系统（简称PAL）”，玩家在游戏中可以体验到前所未有的策略组合和双人协作游戏的乐趣，即便在单机游戏部分，玩家也永远不会是孤身一人，AI会控制同伴与你做出精妙配合，以保证顺利完成关卡，而在双人分屏配合闯关时更会让你和朋友一起获得最大的乐趣。另外武器的改造升级系统也颇有新意，也延长了游戏的时间。本作的画面质感很强，一些宏大的场景十分出色，达到了次世代平台上应有的水准。

推荐指数 ★★★★☆　概述 二人合作，必须的！



画面： 　游戏性：
音乐： 　耐玩度：
难度： 　配合度：

暗之领域

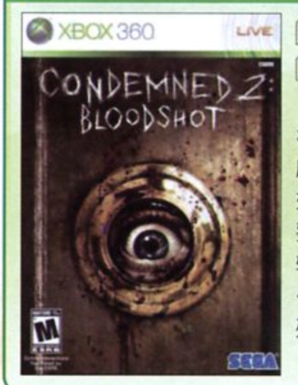


发行商	D3 Publisher	类型	动作
游戏人数	1人	发售日	2008年3月6日

游戏早在2004年5月就正式发表，但一直到2008年才发售。在动作游戏的基础上，本作融入了许多《潜龙谍影》等间谍潜入游戏的要素。游戏的主人公海登能够利用其穿着的特殊服装发挥各种神奇的能力，包括隐身、制造透明保护壁来回避敌人的攻击，以及类似于黑客帝国中所采用的慢镜头射击等超酷的技能来与敌人周旋。

推荐指数 ★★★☆☆

死刑犯2 充血



发行商	SEGA	类型	主视角射击
游戏人数	1～2人	发售日	2008年3月6日

在游戏中，舍去了前作强调解谜的游戏构成，更加突出了通过第一视角来进行那最原始的血腥残忍搏斗的游戏方式，也正因为如此制作方一再对暴力血腥的程度进行调整，以便通过审查。新的系统对操作要求比较高，按键要有一定的技巧，后期能够使用一些更辛辣的武器对敌人进行打击，也更加残忍。不过游戏后期明显感觉缩水。

推荐指数 ★★★☆☆

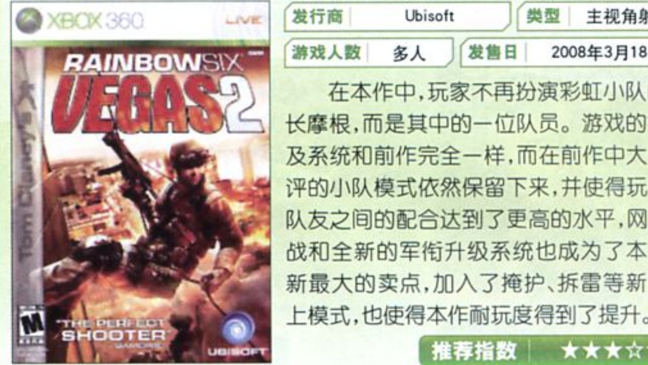
世嘉超级明星网球

发行商	SEGA	类型	体育
游戏人数	1～4人	发售日	2008年3月18日

游戏效仿《马里奥网球》系列”，将自家的多位游戏明星集合在一部作品中，乌拉拉、索尼克、等招牌明星悉数登场。尽管游戏是以网球比赛的方式为主，但各种世嘉知名作品为主题风格的比赛可谓花样百出，这也使得比赛的规则发生改变。然而本作不仅仅只是一款网球乱斗游戏，网球比赛的严谨操作与细节表现同样出色。

推荐指数 ★★★☆☆

彩虹六号 维加斯2

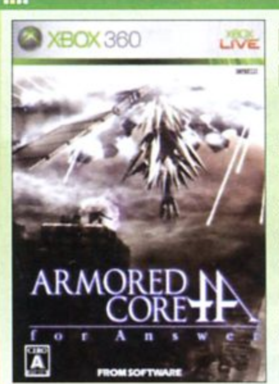


发行商	Ubisoft	类型	主视角射击
游戏人数	多人	发售日	2008年3月18日

在本作中，玩家不再扮演彩虹小队的队长摩根，而是其中的一位队员。游戏的操作及系统和前作完全一样，而在前作中大受好评的小队模式依然保留下来，并使得玩家与队友之间的配合达到了更高的水平，网络对战和全新的军衔升级系统也成为了本作最新最大的卖点，加入了掩护、拆雷等新的线上模式，也使得本作耐玩度得到了提升。

推荐指数 ★★★☆☆

装甲核心 for Answer



发行商	FromSoftware	类型	动作射击
游戏人数	1人	发售日	2008年3月18日

游戏的系统延续自系列的第四作，并对之进行改良。本作的画面表现达到了系列空前的高度，引擎的优化使各类战斗机器人的细节得以细致表达，战斗的场面也更加火爆刺激。系列传统的强化零件改造系统更加丰富专业。游戏可以联动前作的存档，能够使用前作获得的各种零部件及徽章。网络对战模式也更加促进了爱好者之间的交流。

推荐指数 ★★★☆☆

战国无双2 with 猛将传

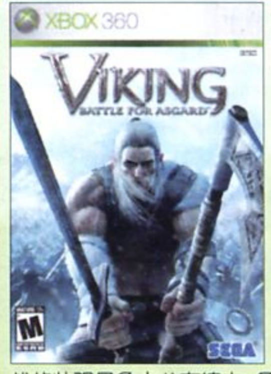


发行商	Koei	类型	动作
游戏人数	1～2人	发售日	2008年3月19日

本作是 2006 年 8 月发售的 X360 版《战国无双 2》的增强版，等于是在原作的基础上追加了《战国无双 2 猛将传》，也就等于是 PS2 版两作的移植……本作的画面效果自然大幅度提升，但是游戏全部都老内容。而已经购买了原作的玩家，还可以通过 Xbox LIVE 消费微软点数单独下载《猛将传》的内容。

推荐指数 ★★☆☆☆

维京战神 神宫之战



发行商	SEGA	类型	动作
游戏人数	1人	发售日	2008年3月25日

《维京战神 神宫之战》是由 PS2 游戏《斯巴达勇士 全面战争》的制作商 Creative Assembly 开发制作，《全面战争》的游戏素质颇为不俗，动作判定的严谨及手感都给玩家留下了较深的印象，而那种沉重厚实的打击感更在本作中得以完美体现。本作通过玩家操纵主角完成一个个委托任务，并不断解放被不死维京势力控制的区域，收复失地，最终展开最后的战役。游戏表现百人作战的壮观景象十分有魄力，各种法术特技的表现效果也相当出色。操作单人和战役模式时都需要玩家的操作技巧及应对策略，因此游戏的难度也颇大。游戏的剧情也十分具有史诗效果。

推荐指数 ★★★★☆　概述 战斗到战役无一不厚重

项目	评分	项目	评分
画面	■■■■■	游戏性	■■■■□
音乐	■■■■□	耐玩度	■■■□□
难度	■■■■■	厚重度	■■■■■

极品飞车 职业赛道

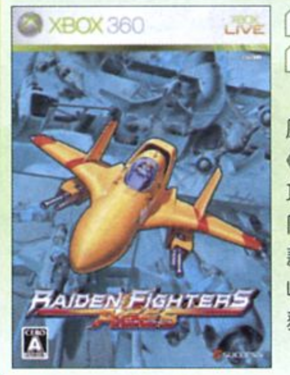


发行商	EA	类型	竞速
游戏人数	1～2人	发售日	2008年3月19日

就如本作的副标题所讲，在连续几作以街头竞速和地下飚车为主题的表演性风格之后，这款老牌人气竞速游戏系列把目光转移到了职业比赛上。在行驶时明显能够感觉到很厚重，手刹或离合器的漂移动作也非常到位，弯道的处理技巧也要求玩家做出真实系赛车才具有的最佳进行路线。这些地方都表现了竞速的真实性和可信性。

推荐指数 ★★★☆☆

雷电战机ACES

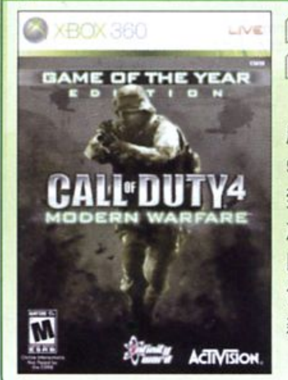


发行商	SUCCESS	类型	射击
游戏人数	1～2人	发售日	2008年3月27日

游戏拥有与“《雷电》系列”完全不同的风格，一反传统的螺旋桨战机，但模式类似《打击者 1945》，同时两种武器有不同蓄力攻击也给人耳目一新的感觉，所以让本系列同样拥有极高的人气。本作收录了系列三款街机作品的完全移植版，并将对应 Xbox LIVE 分数排行，让玩家可以与其他玩家通过获得的最高分数一决高下。

推荐指数 ★★☆☆☆

使命召唤4 现代战争 年度游戏版

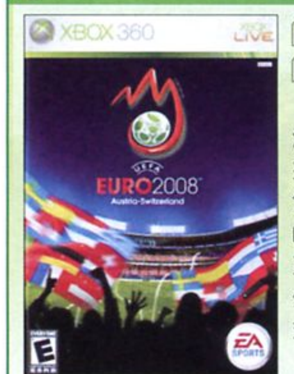


发行商	Activision	类型	主视角射击
游戏人数	1人	发售日	2008年4月1日

2007年最受欢迎的主视角射击游戏当属《使命召唤4 现代战争》，在全部版本共900万套销量的保证下，这股热潮一直持续到了现在。在2008年也特别推出了本作的加强版。游戏附赠一个在线认证，玩家可以借此免费下载到本作的第一个联机地图包，共包含了Creek、Broadcast等4张新地图。

推荐指数 ★★★☆☆

欧洲足球锦标赛2008



发行商	EA	类型	体育
游戏人数	多人	发售日	2008年4月18日

本作是惟一获得欧洲足联指定的授权游戏，因此有超过50支的欧洲国家队球员实名登场，并选择了在欧洲杯开赛之前发售。游戏使用的是《FIFA08》经过改良之后的引擎，因此球场上球员的动作、表情刻画更加细腻，球衣的纹理和摆动也更真实。另外玩家还可以通过独有的"国家队之战"模式在线与世界各地的爱好者对战。

推荐指数 ★★★☆☆

横行霸道IV



发行商	Rockstar Games	类型	动作
游戏人数	多人	发售日	2008年4月25日

"欢迎你来到纽约，这是一个自由的城市。"是的，《横行霸道》此次将纽约定为了自由城，这也是系列在次世代主机上的首个作品。纽约市的真实风貌在本作中完美地展现在我们的面前，各种著名的建筑、街区、人物、风情都生动至极，而我们就需要在这个城市中生活。作为系列传统要素的自由度也陡然提高，无论是做个安分守己的小市民还是恶贯满盈的黑道大佬，你的选择和游戏对你的反馈都更加丰富，你每次进入这个世界总能有新发现。而本作中更难能可贵的是在保持高度自由的情况下，仍将游戏的主线剧情和人物的感情冲突丝丝入扣，绝对是一部精彩的大片。

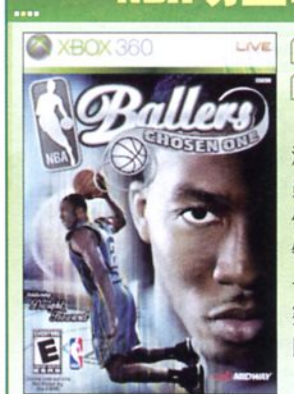
推荐指数 ★★★★★ 概述 想做什么，就做什么。





项目	评分	项目	评分
画面	5	游戏性	5
音乐	5	耐玩度	5
难度	4	自由度	5

NBA明星球员 终极选手



发行商	Midway	类型	体育
游戏人数	1～2人	发售日	2008年4月29日

街头篮球为题材的游戏正逐渐兴起，在游戏中，玩家要体验作为一名NBA明星球员生活、比赛和成长的经历，而不仅仅是以传统的NBA比赛去进行。在游戏中与自己钟爱的球员一起，并指引他们，最终在包括一对一和二对二等多种模式的街头篮球比赛中称霸。而且玩家操纵的球员还可以在比赛中学习NBA明星们独特的招牌动作。

推荐指数 ★★★☆☆

钢铁侠

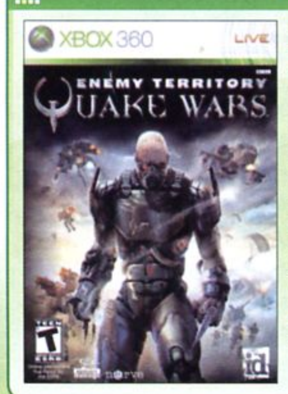


发行商	SEGA	类型	动作
游戏人数	1人	发售日	2008年5月27日

《钢铁侠》在2008年上映的电影中，精彩的特效以及小罗伯特·唐尼的精湛演技都使得本片的素质大大增强。根据超级英雄大片顺势推出游戏版是近年来流行的做法，但难得Marvel将游戏的改编权交给了世嘉，结果却要画面没画面，要手感没手感，动作引擎和视角更是奇差无比，恐怕也只有FANS才能忍受着通关了。

推荐指数 ★☆☆☆☆

雷神战争

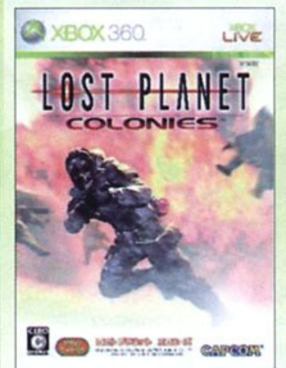


发行商	Activision	类型	主视角射击
游戏人数	1～16人	发售日	2008年5月28日

游戏以人气游戏"《雷神之锤》系列"的世界为舞台，讲述地球军队和外星入侵者之间的大规模战争。本作中使用了大幅改进和增强的DOOM3引擎进行开发，给玩家呈现一个巨大、真实的未来战场。游戏的主要乐趣在于多人合作，单人战役时的AI比较低，很容易让人失去兴趣。本作还设有职业系统，各个兵种的能力会有所区别。

推荐指数 ★★☆☆☆

失落的星球 殖民地



发行商	Capcom	类型	动作射击
游戏人数	1～16人	发售日	2008年5月29日

原作在2006年底推出后取得了良好的成绩，其优秀的动作射击感觉和线上对战模式广受好评。本作则在其基础上大幅度强化了游戏的线上对战部分，不但增加了新的兵种，还增加了4张全新的网战地图。同时除了原作的11大关卡，在单机模式中还增加了如BOSS挑战、竞赛等新的游戏模式，所以并不是简单的资料片。

推荐指数 ★★★☆☆

战斗幻想曲

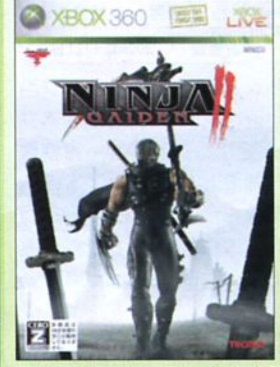


发行商	Arc System Works	类型	格斗
游戏人数	1～2人	发售日	2008年5月29日

本作在 2007 年已经推出了街机版，游戏采用了 3D 背景 2D 玩法，画面风格清新。作为独占系统的"火热对战"，集攻防于一身的技巧，在敌人攻击时按下火热键就可以实现防反，而消费 MP 所使用的火热升温则可以用来强化绝色的能力和招式，也颇配合游戏主题的奇幻风格。移植版更囊括了各种模式，还加入了网络对战功能。

推荐指数 ★★★☆☆

忍者龙剑传 II



发行商	Tecmo	类型	动作
游戏人数	1人	发售日	2008年6月3日

虽然本作在发售前后的话题一直不断(制作人板垣伴信的个性"宣传"以及辞职事件)，但游戏在素质上而言则是毫无争议的一款优秀作品，这也是系列真正意义上的一款次世代作品。游戏的流程长度绝对能够令人满意，一个动作游戏需要花费 15 到 20 个小时去通关，爱好者更需要上百个小时去研究达人玩法。另外本作的武器数量增加到了 8 种，招式以及各种组合的数量也呈几何倍数的增加，怎一个实惠了得！本作在画面上达到了质的飞跃，同时也带来了更加血腥刺激的效果表现，而作为战斗新要素的终结技系统更是华丽而且残忍，将游戏的重口味效果提升到了极致。

推荐指数 ★★★★☆　概述 血光四射，华丽终结









画面 / 音乐 / 难度 / 游戏性 / 耐玩度 / 重口味度

功夫熊猫



发行商	Activision	类型	动作
游戏人数	1人	发售日	2008年6月3日

《功夫熊猫》的电影与《钢铁侠》一样受到了广大影迷的盛赞，华丽的武打效果让人大呼过瘾，滑稽的动作台词让人忍俊不禁。但是本作的次世代同名游戏要比《钢铁侠》的素质高出太多了，游戏的制作方是《功夫猫 凯传》的小组，而"阿宝传"除了将角色换成了胖胖的熊猫之外，硬派又不失爽快的动作要素还是保留了下来。

推荐指数 ★★★★☆

乐高印第安纳·琼斯



发行商	LucasArts	类型	动作冒险
游戏人数	1～2人	发售日	2008年6月3日

游戏并没有以当时即将上映的《夺宝奇兵IV》为故事背景，而是以《印地安纳·琼斯》系列电影的前三部为基础，配合以系列特有的恶搞和幽默卖点，呈现给玩家一款与众不同的乐高游戏。本作依然保持了"《乐高》系列"的传统，将动作、冒险、解谜等要素融合在一起，而别看画面清新简单，游戏的各种要素简直无穷尽。

推荐指数 ★★☆☆☆

极速赛车手 起跑点

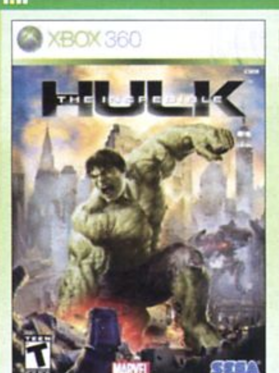


发行商	Codemasters	类型	竞速
游戏人数	1人	发售日	2008年6月3日

与其他竞速游戏有所不同的是，本作的主旨不再一味要求玩家花费大量时间去收集赛车并进行改装，而是把重点放在了起点与终点之间，着重描绘房车竞技独有的紧张和刺激，让玩家最大限度地体会目睹方格旗摇起时的激动与喜悦。游戏的难度不低，碰撞系统非常接近真实，但同时又能极方便地使用出一些"漂移"之类的动作。

推荐指数 ★★★★☆

神奇绿巨人



发行商	SEGA	类型	动作
游戏人数	1人	发售日	2008年6月3日

同《钢铁侠》一样是根据 2008 年夏天全球上映的超级英雄电影改编的同名游戏。本作进行的过程当然就是要操纵绿巨人浩克挥舞着他那硕大的拳头去击败一个个敌手。游戏的制作组呈献给了玩家长达 8 个消失的英雄体验，所以本作在紧密贴合电影版剧情之外更增加了新的原创角色和新的故事，就是另一条发生在纽约线路的分支。

推荐指数 ★★★☆☆

谍影重重



发行商	Sierra	类型	动作
游戏人数	1人	发售日	2008年6月3日

游戏改编自"《谍影重重》系列"电影的第一部《伯恩的身分》，为了使游戏能够在最大程度上还原小说及电影的精髓，制作方还邀请了小说原作者进行通力合作。游戏的节奏非常紧凑，几乎从头打到尾，毫不拖沓，战斗的操作容易上手但又不失技术的挑战性，QTE 的做法也十分有新意，尤其是肉搏战的表演效果更是让人连声称赞。

推荐指数 ★★★★☆

龙珠Z 限界突破



发行商	NBGI	类型	格斗
游戏人数	1～2人	发售日	2008年6月5日

“《龙珠 Z》系列”在次世代平台上的首款作品，对应高清输出，再加上现在流行的卡通渲染效果，更给了“龙珠饭”一个华丽怀旧的机会。游戏继承了前作《武道会》的操作系统，加入了新的按键搭配，近身格斗战的打击效果一流，但气功波的效果一般。但是游戏的原创部分不多，系统的进步不是很明显，更给人一种偷工减料的感觉。

推荐指数 ★★★☆☆

唐金出品 职业拳击手

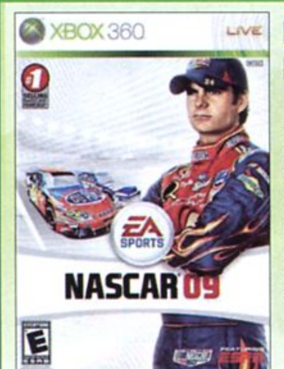


发行商	2K Games	类型	体育
游戏人数	1～2人	发售日	2008年6月9日

唐金是世界上最出色的知名职业拳击推广人，他曾经推广过大量出色的拳击选手，本作就是由唐金冠名，以逼真而写实的记录片风格为表现手法，为玩家展现一名平凡拳手通过无数激烈比赛的磨练最终登鼎职业拳王桂冠的艰辛历程。在游戏中并不仅仅只是有比赛过程，还穿插了一些原创剧情，让你走进一个职业拳击手的生活。

推荐指数 ★★☆☆☆

云斯顿赛车09

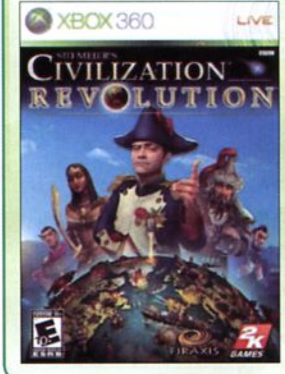


发行商	EA	类型	竞速
游戏人数	1人	发售日	2008年6月10日

继前作第一次登场次世代主机没有把握好跨度而大失水准后，该系列历史上的第12款续作在2008年与爱好者见面了。素质果然有所改良，并加入了全新的荣誉系统，而新引入的“友善碰撞”系统降低了碰撞的效果，使得比赛过程的流畅性加强。本作依然由美国汽车比赛协会提供官方授权，多位著名车手和赛车都会实名登场。

推荐指数 ★★★☆☆

文明 革命

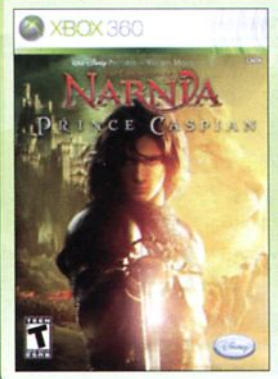


发行商	2K Games	类型	即时战略
游戏人数	1人	发售日	2008年6月13日

“《文明》系列”自推出起就一直贯彻以PC平台为主导，此次在家用机平台上登陆，延续了系列经典的战略游戏特性和风格，游戏中有16个不同的人类种族出现，玩家可以选择扮演历史上的英雄人物带领自己的人民建造属于自己的帝国。游戏全面支持线上对战功能，即时的视频聊天更可以保证组队作战的快捷交流和乐趣。

推荐指数 ★★★☆☆

纳尼亚传奇 凯斯宾王子

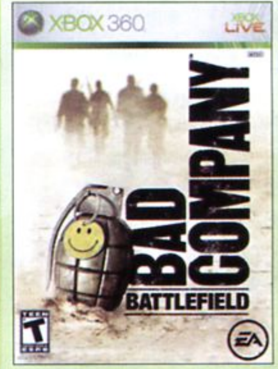


发行商	Disney	类型	动作冒险
游戏人数	1～2人	发售日	2008年6月20日

游戏改编自迪士尼在2008年上映的同名奇幻电影，这也是系列的第二部。距前作《狮王、女巫和魔衣橱》发生的故事已经过去了一年，然而在神奇的纳尼亚世界中却已经过去了1300年……在游戏中玩家可以操作20位角色，每位都有着不同的武器和能力，同时本作无论是单机和线上都强调了配合，是一款不错的二人同乐作品。

推荐指数 ★★★☆☆

战地 恶人连



发行商	EA	类型	主视角射击
游戏人数	1人	发售日	2008年6月23日

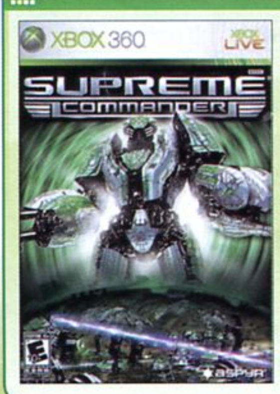
“《战地》系列”一直以强调多人作战为游戏的核心，而本作可以说是一个全新的尝试，变成了单人战役模式为主的一款主视角射击游戏。所谓的恶人连，是指我们要面对一群惟利是图的叛逆士兵，这群士兵不会服从任何纪律规则，而他们走向战场的目的就是单纯地为了金钱和复仇，玩家们扮演的就是恶人连中的一名新队员。游戏在风格上偏向写实，在强大的Frosbite引擎下，制作方创造出了一个几乎可以完全破坏的战场，因此本作的自由度大大提升，如果要到墙的另一边，根本不用绕，把墙轰烂了就是。另外游戏中的各种交通工具十分丰富，甚至有高尔夫球车。

推荐指数 ★★★★☆ 概述 战地，单机同样出色！



项目	评分	项目	评分
画面	5/5	游戏性	4/5
音乐	3/5	耐玩度	4/5
难度	3/5	恶人度	4/5

最高指挥官



发行商	Aspyr	类型	即时战略
游戏人数	1人	发售日	2008年6月23日

本作是PC平台的同名移植版。游戏中“战略聚焦”等独特要素使玩家能够在纵观战场全局的同时，也能随时近距离操控每一场战斗的走势，体验与众不同的即时战略游戏乐趣。除了保留原作整体风格和系统方面的精髓以外，X360版还进一步增加新的战斗单位、建筑、游戏地图和新的联机游戏模式，使得战役更加复杂多变。

推荐指数 ★★★☆☆

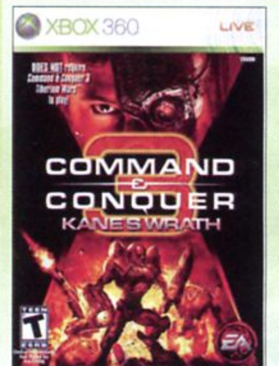
上旋高手3

发行商	2K Games	类型	体育
游戏人数	1～4人	发售日	2008年6月23日

和前作一样，游戏也分为不同的击球方式，你可以通过不同的按键来实现不同的回球。不过这次玩家的击球不再是按一下键就可以，而是在回球前先按住相应的击球键不放。当球过来时再放开按键回击，按键的长短会决定回球的力度，这就改变了整个游戏的手感。另外球员的体力消耗系统、心情影响等都使得拟真程度大大提高。

推荐指数 | ★★★☆☆

命令与征服3 凯恩之怒



发行商	EA	类型	即时战略
游戏人数	4人在线	发售日	2008年6月23日

本作是《命令与征服 3：泰伯利亚》的官方资料片。游戏以诺德兄弟会的黑暗首领凯恩的故事为主线，讲述他从第二次泰伯利亚之战后的再度崛起到原作故事开始之前的经历。除了剧情的延伸和增加了一些兵种外，游戏最大的进步就是调整了操作，滚动式的命令环让玩家可以对自己的兵器单位进行轻松控制，更加方便了对战役的掌控。

推荐指数 | ★★★☆☆

鬼屋魔影



发行商	Atari	类型	动作冒险
游戏人数	1人	发售日	2008年6月23日

作为开创恐怖生存系列的先锋，《鬼屋魔影》却被后来者《生化危机》和《寂静岭》所超越，当这些后生的销量都超过百万时，自己却只能被一些好莱坞的二流导演找一些二流演员去拍摄二流的恐怖片。而此次这款老牌作品的回归，确实是重振旗鼓，满载着恐惧、动作和生存要素而来。借助机能的提高游戏场景也变得空前广大，自由度也相对提高。本作的情节相当出色，游戏的流程采用了美剧式的分集结构，能够选关进行游戏实在是该类游戏的一个大胆设计。本作的道具组合系统更加丰富细致，在破解精巧的谜题和战斗中变得更加实用，也让玩家在其中更有投入感和成就感。

推荐指数 | ★★★★☆ | 概述 | 老牌回归，重振旗鼓









北京2008

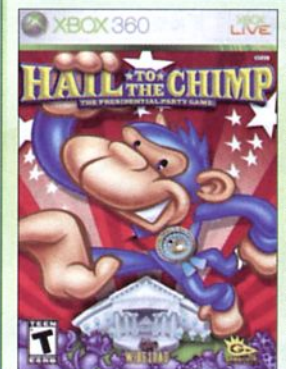


发行商	SEGA	类型	体育
游戏人数	多人	发售日	2008年6月24日

本作是北京奥运官方授权的体育游戏，由世嘉旗下曾开发过《雅典奥运 2004》的开发小组负责制作，游戏中共有 35 种以上的各类奥运官方体育项目登场。比赛也在高度模拟下的“鸟巢”和“水立方”中进行。但是本作并没有一个实名运动员，想使用自己心仪的偶像勇夺金牌是不行了。游戏方式也极为单调，耐玩度极低。

推荐指数 | ★☆☆☆☆

向黑猩猩致敬



发行商	Gamecock Media Group	类型	动作
游戏人数	1～4人	发售日	2008年6月24日

本作是一款充满诙谐幽默、风格轻松搞笑的多人聚会游戏，玩家可以自由选择扮演 10 种动物参与到动物王国新任国王的竞选大战中来。游戏中共有 10 个不同的关卡可供挑战，各个关卡的规则都有所不同，基本上属于乱斗类的玩法。每种动物的行动方式也各具特点。但无论选择哪种动物，只有最终打倒所有竞争对手才能获胜。

推荐指数 | ★★★☆☆

地狱男爵 科学恶魔

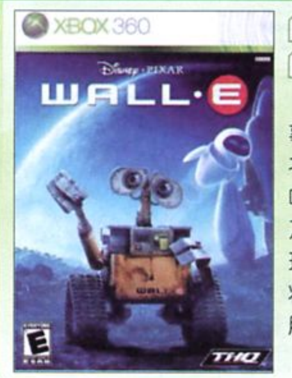


发行商	Konami	类型	动作
游戏人数	1～2人	发售日	2008年6月24日

本作并不是由同期上映的电影改编，而是漫画的原作。游戏整个流程就是不停地战斗，地狱男爵可以使用多种连击和搏斗技巧，但是敌人的 AI 较低，普通砍杀就可以解决，根本用不着去使用技能。游戏的场景空洞简单，战斗时的效果表现并不理想，没有什么特别华丽的演出，打击感也较差。和同年的《钢铁侠》简直就是一对难兄难弟。

推荐指数 | ★★☆☆☆

机器人总动员

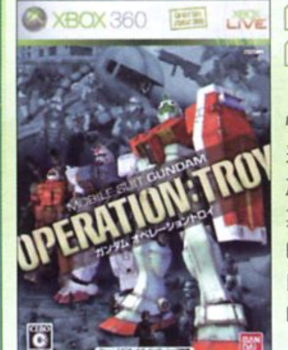


发行商	THQ	类型	动作
游戏人数	1人	发售日	2008年6月24日

本作的同名电影在上映后，其感人的故事和出色的创意让人对之赞不绝口。而谁不想控制一下那个可爱的垃圾清理员瓦力呢？在游戏中玩家就可以分别扮演瓦力以及他心爱的伊娃，游戏方式当然是以收集处理各种垃圾为主，然后用他独有的压缩功能将之攒成一个立方体，可以摆放整齐也可以用来攻击敌人，游戏过程轻松，但略显单调。

推荐指数 | ★★★☆☆

机动战士高达 特洛伊行动



发行商	NBGI	类型	动作
游戏人数	1人	发售日	2008年6月26日

在公布之初确实给了爱好者们很大的惊喜，以当时大家对次世代作品的接受程度来讲，本作的确是十分值得期待。而在两年之后我们终于能"一睹真容"时，早已因为延期而降到低谷的情感再一次雪上加霜，两年的时间没有让这款作品的质量得以进步改良，单调的战斗，拙劣的打击感再加上过时的引擎，让"《高达》系列"颜面尽失。

推荐指数 ★★☆☆☆

吉他英雄 史密斯飞船

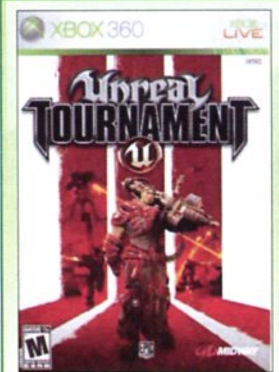


发行商	Activision	类型	音乐
游戏人数	1人	发售日	2008年6月28日

本作是"《吉他英雄》系列"首款以单支摇滚乐队为主题制作的游戏。游戏用音乐为玩家讲述史密斯飞船这支老牌乐队的传奇成长轨迹。史密斯飞船拥有绝对数量的乐迷（《死或生 4》那首海伦娜的主题曲就是他们的成名作），本作将整个乐队的风格融入到游戏的每一面，自然也少不了他们的经典曲目，FANS 可前万不要错过！

推荐指数 ★★★☆☆

虚幻锦标赛III



发行商	Midway	类型	主视角射击
游戏人数	多人在线	发售日	2008年6月30日

"《虚幻》系列"自然不用说，对比《使命召唤》等拟真类射击游戏，其灵活的跳跃移动和夸张的武器设计将游戏的节奏感和刺激程度陡然拔高。虽然本作的 X360 版晚于其他版本发售，但是画面和素质都有保证的前提下增加了新的地图和角色，官方还会通过 Xbox LIVE 提供 MOD 下载，让玩家时刻都有新鲜的要素体验。

推荐指数 ★★★☆☆

太空黑猩猩

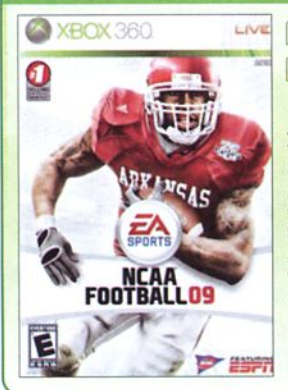


发行商	Brash Entertainment	类型	动作冒险
游戏人数	1人	发售日	2008年7月15日

本作是根据同期上映的 3D 动画电影改编的同名游戏。故事讲述主人公汉姆三世，是第一代太空黑猩猩的孙子，它与同伴被美国国家宇航局送上了太空并到达了一个遥远的星系，在这个人类文明未知的世界，汉姆三世和伙伴们要帮助当地居民推翻残暴的星球统治者。游戏的整体风格都有些诡异，不太符合中国玩家的口味。

推荐指数 ★★☆☆☆

NCAA橄榄球09



发行商	EA	类型	体育
游戏人数	1～2人	发售日	2008年7月15日

橄榄球作为美国的"国球"，历来是体育游戏抢占美国市场的最佳题材，而大学生联赛更是爱好者们关注的焦点。本作除了有大量官方授权的球队和球员资料外，更重要的是使用了全新的引擎，使得球员的动作更加细腻真实，更加流畅爽快。系统方面，作为比赛核心的假动作和思考素质也更加丰富实用，在战术设置方面也更加考验玩家。

推荐指数 ★★★☆☆

灵魂能力 IV



发行商	NBGI	类型	格斗
游戏人数	1～2人	发售日	2008年7月29日

虽然以《星球大战》的客座角色，出渊裕、大暮维人等著名画师的新人设为噱头，但本作在各方面的素质绝对不容小觑。在画面表现上自然是系列的顶点，刀剑相交的光影、细腻的人物动作和漂亮的场景都是游戏的华丽所在。本作的战斗系统可以说是又进行了一次进化，终结技、爆衣系统的引入，以及在战斗中和场地的互动都让战斗充满了悬念和刺激，在角色之间的平衡性上游戏也进行了更细致的调整。自三代加入的自创角色模式也得到了细化，再加上可以从网络上定期下载道具素材，使得自创角色更加丰富。另外游戏还的线上模式可以让你足不出户就能享受与人对战的乐趣。

推荐指数 ★★★★★ | 概述 最牛X的武器格斗游戏





项目	评分	项目	评分
画面：	■■■■■	游戏性：	■■■■■
音乐：	■■■■■	耐玩度：	■■■■■
难度：	■■■□□	华丽度：	■■■■■

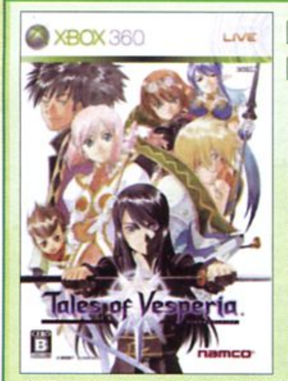
夏季运动会 终极挑战

发行商	Cave	类型	体育
游戏人数	多人	发售日	2008年7月28日

在奥运盛会这一年总有许多夏季运动会相关题材的综合体育游戏，有的直接获得了奥运会的官方授权，可以获得真实的数据及比赛项目；有的则采取了绕路的做法，稍微改变正式规则来吸引体育爱好者，这款《终极挑战》就是后者，在竞技模拟的同时收录大量迷你游戏，项目也还算是丰富，不过仍然存在容易让人产生匮乏的单调设计。

推荐指数 ★★☆☆☆

薄暮传说



发行商	NBGI	类型	角色扮演
游戏人数	1人	发售日	2008年8月7日

作为“《传说》系列”在次世代主机上的第一款正统续作，《薄暮传说》可以说是相当成功。凭借着机能的提高，游戏在画面效果上有质的飞跃，藤岛康介笔下的角色此次得以非常精美细腻的表现，城镇、房间、迷宫等场景的修饰也更加漂亮，整个游戏流程就是一部精彩动画的享受。而本次最为FANS称道的就是绝对爽快舒服的战斗系统，从FS的一击必杀到VOL爆气系统都极大改变了战斗的节奏，在对玩家的体贴度大大加强的同时也考验了玩家的策略和反应能力，使得战斗不在是枯燥的练级杀怪，确实是继承并发扬了之前《传说》的全部优点，绝对好玩的一部佳作。

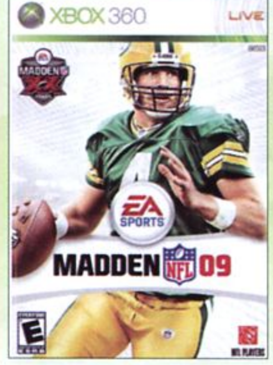
推荐指数 ★★★★★　概述 系列集大成之作







麦登橄榄球09

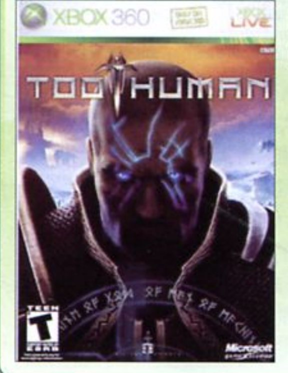


发行商	EA	类型	体育
游戏人数	1～2人	发售日	2008年8月12日

橄榄球对于大多数中国玩家来说是个陌生的运动，所以此题材的游戏也普及极低。本作则完全可以当作新手的橄榄球入门游戏，全新的“适应难度引擎”对新玩家极为体贴，在游戏进行中会随时评估玩家在橄榄球技巧核心的能力，从而自动调整符合玩家游戏风格的难度。赛后还会对玩家提出建议，指点大家对橄榄球技巧规则的学习。

推荐指数 ★★★☆☆

无间战神

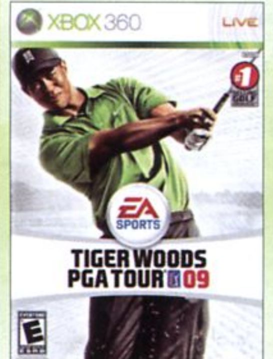


发行商	Microsoft	类型	动作角色扮演
游戏人数	1人	发售日	2008年8月19日

本作是“博德三部曲”的第一部，是由开发NGC游戏《永恒黑暗》和《MGS：孪蛇》的硅骑士公司制作。游戏用科幻的方式讲述了北欧神话，可谓别出心裁。本作中武器和装甲的质感非常棒，场景也很宏大，但整体风格偏灰暗，操作容易上手，战斗偏向动作类，需要掌握一定技巧，五种职业的设定比较丰富，我们可以有多种选择。

推荐指数 ★★★☆☆

泰格伍兹PGA巡回赛 09

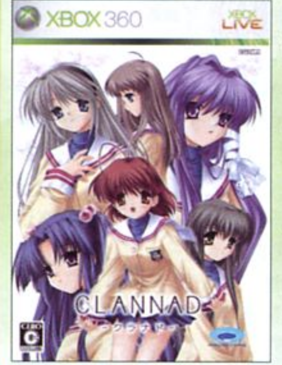


发行商	EA	类型	体育
游戏人数	1人	发售日	2008年8月26日

久负盛名的真实系高尔夫模拟游戏《泰格伍兹》系列再度出击，而且这一次“老虎”伍兹将与他在现实世界中的教练汉克 · 亨尼一起分享聚光灯的荣耀。亨尼是该系列首次出现的新角色，他会在游戏的单机职业模式下为玩家提供各种技术指导和训练。本作还支持线上比赛，玩家可以在网上与全世界的高尔夫球爱好者一决高下。

推荐指数 ★★★☆☆

CLANNAD



发行商	PROTOTYPE	类型	文字冒险
游戏人数	1人	发售日	2008年8月28日

本作是由VisualArt's公司游戏品牌key在2004年就发售的PC恋爱游戏，也是被称为“K社三大催泪弹”的之一，“CLANNAD”是苏格兰地方语言，其意为家族。这一次登陆Xbox360，画面自然是进行了大幅度的强化，同时扩展到全程语音，日文功底比较好或本就是这个系列爱好者的玩家可不要错过。

推荐指数 ★★★☆☆

雇佣兵2 战火纷飞

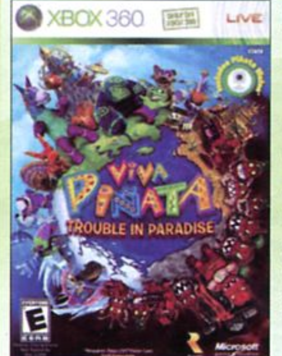


发行商	EA	类型	动作射击
游戏人数	多人	发售日	2008年8月31日

本作是2006年发售并获得好评的动作射击游戏《雇佣兵》的正统续作，顾名思义，游戏的主人公就是一群为了金钱而四处奔走战斗的雇佣兵。游戏方式类似于《横行霸道》，玩家需要操纵角色去接受各种任务来赚取金钱。不过相对于《GTA》，游戏的战斗场面异常火爆，毕竟雇佣兵的所作所为不是一般帮会混混能比的。

推荐指数 ★★★☆☆

宝贝万岁 天堂大乱



发行商	Microsoft	类型	模拟育成
游戏人数	1人	发售日	2008年9月2日

本作再次带你回到皮纳塔们居住的神奇世界，回到那些淘气而又可爱的小动物们的身边。游戏仍然保持了前作可爱的卡通风格，而且在本次你可以与家人或朋友一起分享制作宝贝们美丽花园的乐趣。游戏还加入了全新的32种不同形状、不同性格的宝贝，这也要求玩家在攻关时操作得更加精确。宝贝可爱、比赛逗趣，你还等什么呢？

推荐指数 ★★★☆☆

战锤 战场进军



发行商	Black Hole	类型	即时战略
游戏人数	多人	发售日	2008年9月2日

本作是《战锤：混沌之痕》的资料篇，游戏在原作基础上追加了全新的单机战役模式，在单机战役模式中，玩家可以在六支风格迥异的种族中选择一方展开游戏，而且资料片将包含更为丰富的角色自定义内容。同时游戏还增加了两个新种族：黑暗矮人族和兽人／妖精族。此外，原作中登场的所有其他种族也都有新战斗单位加入。

推荐指数 ★★★☆☆

无双大蛇 魔王再临

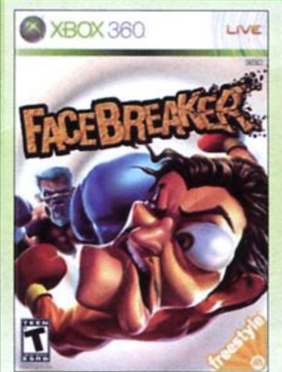


发行商	Koei	类型	动作
游戏人数	1～2人	发售日	2008年9月4日

除了画面要优秀许多以外，系统、角色等和 PS2 完全一样，让人不得不怀疑光荣的诚意……可以说本是在不断地完善前作，游戏操作的手感与前作无异，在角色技能方面有细微的调整，骑乘中也可以进行换人，另外本作中取消了角色的特殊道具，取而代之的是武器练成与能力合成系统，当然，这也是对 FANS 的新一个时间杀手。

推荐指数 ★★★☆☆

重拳出击

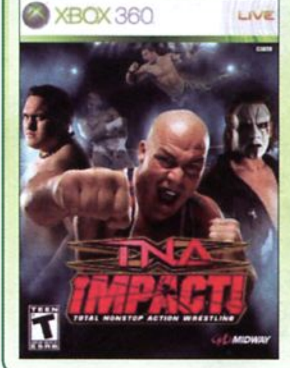


发行商	EA	类型	格斗
游戏人数	1～2人	发售日	2008年9月5日

EA 试图在体育游戏中加入更多的搞笑元素，在这一思路下诞生的就是这款融合了卡通幽默与真实格斗的《重拳出击》。除了对拳击战术和战略的重视之外，本作更加注重这项运动的戏剧性的一面，有着街头格斗般的爽快感，游戏只有轻拳和重拳两种攻击方式，但特殊拳的槽蓄满后便可以使用出一些夸张的特殊技，很有演出效果。

推荐指数 ★★★☆☆

TNA美国职业摔跤 冲撞



发行商	Midway	类型	体育
游戏人数	1～4人	发售日	2008年9月9日

TNA 职业摔跤比赛（Total Nonstop Action）是美国的人气电视娱乐节目之一，本作正是根据它改编的游戏。玩家可以选择自己喜欢的摔跤风格、移动方式和服装道具，创造只属于自己的摔跤手参加 TNA 大赛，也可以选择多达 25 位的 TNA 人气摔跤选手加入角逐，这些摔跤手的数据均由官方授权提供。

推荐指数 ★★★☆☆

无尽的未知



发行商	Square Enix	类型	角色扮演
游戏人数	1人	发售日	2008年9月11日

tri-Ace 制作的角色扮演游戏在玩家中一向都有极高的口碑，本作可以说是它的一次全新尝试，尽管还有不少问题，但是能够不断地推陈出新，精神实在是难能可贵。在本作我们只能控制主人公，但是会有十数名同伴协助作战，游戏战斗采用了完全即时的进行方式，整个流程几乎没有停歇的机会，因此玩起来感觉并不是太长，但是玩完你就会发现手心全是汗水，足见其给我们带来的临场紧张感。游戏的合成系统十分细致复杂，也最值得研究，这也是本作的一大亮点。不过在战斗中还有一些不体贴玩家的地方（如不能暂停游戏），都是有待于在续作做出改进的地方。

推荐指数 ★★★★☆ 概述 新鲜，缺陷，努力，完善





画面	■■■■■	游戏性	■■■■□
音乐	■■■■□	耐玩度	■■■■□
难度	■■■■□	创新度	■■■■□

摇滚乐队2

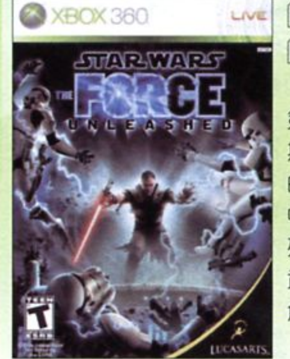


发行商	MTV Games	类型	音乐
游戏人数	1～4人	发售日	2008年9月14日

2007 年最火爆的摇滚韵律游戏新星《摇滚乐队》，2008 年再接再厉推出续作。与其他音乐游戏不同的是，本系列特别强调了一个乐队的分工合作演奏，特别适合和朋友一起寻找乐趣。并支持多种周边的操纵设备，本次又新加了无线架子鼓等新的周边，确实够组建一支完整的摇滚乐队了。而当好友不在身边时，在线功能会满足你。

推荐指数 ★★★☆☆

星球大战 原力释放



发行商	LucasArts	类型	动作
游戏人数	1人	发售日	2008年9月16日

本作的故事背景被设定在《星球大战》第三章和第四章之间，我们在游戏中扮演达斯·维达的弟子，奉命执行剿灭杰迪武士的秘密任务。原作中"原力"的概念在本作中得到全新的诠释，可以使用种类丰富的特殊能力和技能。在战斗中我们将面对杰迪武士中的众多高手，当然有很多我们熟悉的角色，星战迷们不要错过！

推荐指数 ★★★★☆

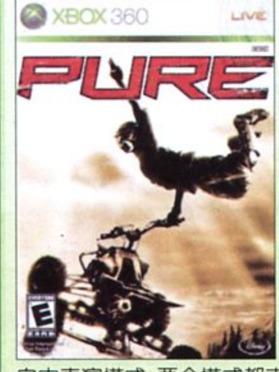
巴扎极限越野

发行商	THQ	类型	竞速
游戏人数	1人	发售日	2008年9月22日

游戏以在美国颇有名气的巴扎越野挑战赛为背景，而游戏规则也与其现实中的赛事情况十分接近，玩家的目标就是驾驶着赛车在一望无际的旷野上纵横驰骋并挑战越野竞速的极限。游戏把这项著名赛事中那块100平方公里的赛场上的一切忠实还原，玩家可以亲身体会到巴扎赛手们曾经面对的陡峭山地、泥泞沼泽和无人荒漠。

推荐指数 ★★☆☆☆

完美机车



发行商	Disney	类型	竞速
游戏人数	1人	发售日	2008年9月23日

《完美机车》是曾经为ATV开发过《越野四驱》、为THQ打造过“《摩托GP》系列”的Black Rock Studio（前Climax Racing）公司的首款作品。游戏将把关注重点重新回归到全地形越野机车上，再现刺激的障碍越野以及令人眼花缭乱的动作表演这两大要素，游戏的场景也以现实世界中的著名赛道和景观为基础。游戏模式分为以单纯竞速为主的对抗模式和炫耀车技的自由表演模式，两个模式都支持多人联机。不过从游戏的封面就能看出来本作的重点实在那高超的飞车特技上，这也是获得加速槽和高分的重要前提，要想跑得快？先要飞得高！

推荐指数 ★★★★★　概述 飞吧，奔吧，冲吧！

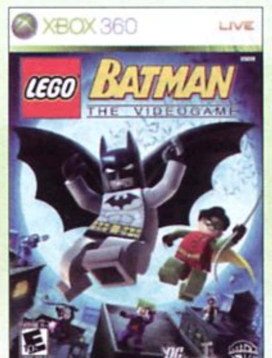








乐高蝙蝠侠

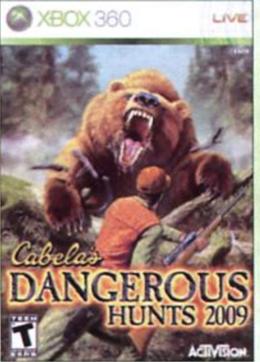


发行商	WBIE	类型	动作
游戏人数	1～2人	发售日	2008年9月23日

对比三个月前发售的《乐高印第安纳·琼斯》，可以发现其实就是将前者换换皮肤而已……不过凭借“《乐高》系列”可爱的风格和当时《蝙蝠侠前传 暗夜骑士》的热映，本作还是很受欢迎的。游戏依然采用双人模式，正反两方的著名角色都能被玩家控制，不过建议各位爱好者最好能和朋友一起体验，因为同伴的AI实在太低了。

推荐指数 ★★★☆☆

卡贝拉的危险狩猎

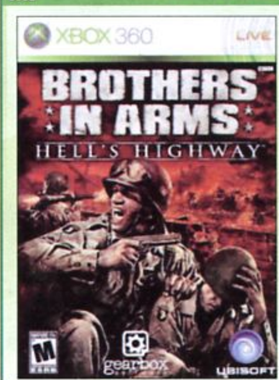


发行商	Activision	类型	主视角射击
游戏人数	1人	发售日	2008年9月23日

在游戏中玩家要扮演一名猎人，直接与地球上最致命的生物面对面展开较量，其中包括狮子、灰熊、美洲虎和犀牛。游戏要求玩家在依靠火力的同时，必须更重视运用智慧和战术，因为制作小组在地形的复杂程度上很下功夫，如果你无法远距离射杀目标，就很可能要与猛兽在狭小的场地展开肉搏，而且还要面对被其他野兽袭击的危险。

推荐指数 ★★★☆☆

战火兄弟连 地狱之路



发行商	Ubisoft	类型	主视角射击
游戏人数	1人	发售日	2008年9月23日

游戏是根据同名剧情所改编，以二战最为著名的空降作战“花园市场”战役为背景，玩家要率领101空降师的精英们深入敌后，在“地狱之路”上与命运进行抗争。不过同《使命召唤》等爽快的射击风格不同，本作更强调战术应用与设计技巧的结合，因此节奏上要稍慢。而也正是因为这一点才显出了与队友的配合、兄弟连的情意。

推荐指数 ★★★☆☆

JANLINE 雀



发行商	Recom	类型	桌面棋牌
游戏人数	4人在线	发售日	2008年9月25日

对比其他麻将游戏设置的强大AI和丰富的比赛模式不同，本作是为了高度强化网络对战二专门制作的，在本作中，与CPU的通常对局并不是重点，通过Xbox LIVE与好友进行在线对局才是主要模式。游戏支持2对2对局，并有14种以上的网络排名模式，游戏的“开牌麻将”系统能看见对家的牌，颇为创新。

推荐指数 ★☆☆☆☆

SBK-08超级摩托车世界锦标赛



发行商	Milestone	类型	竞速
游戏人数	1人	发售日	2008年9月26日

游戏通常被简称为《SBK-08》，是获得有世界超级摩托车锦标赛WSBK的官方授权的竞速游戏系列。在这款系列最新作中加强了对于速度与环境的描写，尤其是赛道的表现十分配合这股极速感。游戏的最高难度是一个完全快速模式，十分考验玩家的技术和反应能力。而各种世界名车和车手的实名收集也是爱好者们追捧的亮点。

推荐指数 ★★☆☆☆

寂静岭 归乡



发行商	Konami	类型	动作冒险
游戏人数	1人	发售日	2008年9月30日

游戏在没有怎么宣传的情况下就悄然发售，实在是称得上"寂静"二字。本作是系列登陆次世代主机的第一作，在画面表现上可谓是系列最高，场景的描绘更加写实，但是人物的脸部、动作表达都不太理想，缺乏生动的表情就难以达到表演效果，这对游戏的剧情表现颇为不利，相较之几个怪物做得到是十分出色。游戏的战斗系统再次进行了大幅度改进，也可能是因为主人公是一名退役军人的缘故，游戏中他的行动十分敏捷，战斗时除了使用轻重攻击和搭配连击，更有翻滚、紧急回避等动作，使得战斗节奏变得更快。整个系列面临着革新和改变，本作可以说是做出了一些突破，但是还不太明显。

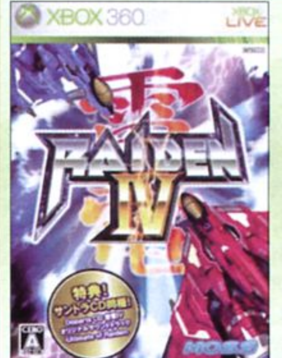
推荐指数 ★★★★★ 概述 次世代一级恐怖大作







雷电IV

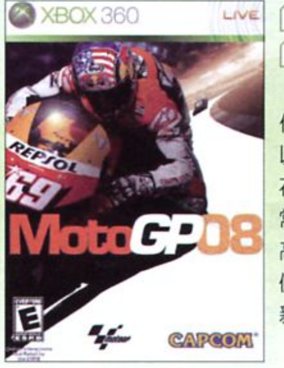


发行商	Microsoft	类型	平面射击
游戏人数	1～2人	发售日	2008年10月2日

X360 版《雷电 IV》移植于街机原作，作为 X360 版的原创要素追加 2 个新关卡，并收录重新调整游戏难度和敌人配置的"X360 模式"，当然游戏中还收录忠实再现街机原作的"街机模式"，并支持通过 Xbox LIVE 的排名比较。另外，游戏发售后玩家还可以通过 Xbox LIVE 下载购买《雷电》系列的经典机体。

推荐指数 ★★★☆☆

摩托GP 08



发行商	Capcom	类型	竞速
游戏人数	1人	发售日	2008年10月3日

在经历发行权由 THQ 到 Capcom 的变化后，游戏也因为开发小组的结构变更而以一个崭新的面貌出现在爱好者的面前。在本作中，操作变得更加简单，上手度非常高，这也是最大的改变，依次从街机、高级、刺激三种比赛模式来体验游戏，会使你很快熟悉 GP 的系统。而其他方面除了新赛车、赛道外则无更大突破。

推荐指数 ★★☆☆☆

FIFA 09

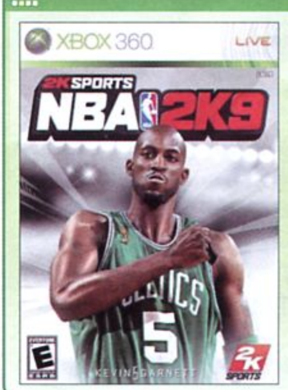


发行商	EA	类型	体育
游戏人数	1～2人	发售日	2008年10月7日

"《FIFA》系列"的进步各位玩家有目共睹，而且越来越成熟，越来越真实，越来越适应玩家和球迷的口味，再加上系列一直以来的授权优势，如果继续保持这种进取的态度去制作的话，相信超越竞争对手是迟早的事。本作还有一个厚道的地方就是玩家可通过 Xbox LIVE 连线，根据每周的联赛结果更新球员的数据。

推荐指数 ★★★★☆

NBA 2K9

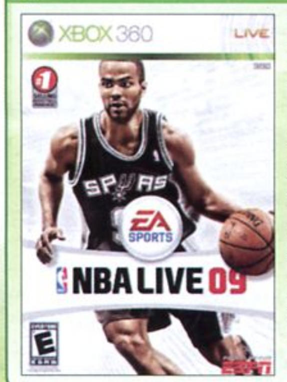


发行商	2K Games	类型	体育
游戏人数	1～2人	发售日	2008年10月7日

被称为"实况篮球"的最新作又和大家见面了，本作在球员和比赛现场的真实塑造程度又有所加强，球员的面部表情、动作细节、假动作等更加生动，篮球馆内的场地刻画、观众的表现也更加自然。而作为核心的运动手感也更加真实，尤其是球员之间的身体对抗，可以感到很具有力量感。另外比赛中攻防转换的战术设定也更加科学合理。

推荐指数 ★★★★☆

NBA Live 09

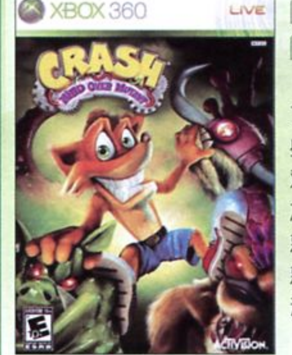


发行商	EA	类型	体育
游戏人数	1～2人	发售日	2008年10月7日

在新作中取消了国家队模式，再次将赛场聚焦在 NBA 的各个舞台上。在比赛的战术设定上，游戏更加强调了内线与外线的配合，球员的 AI 有明显提高，无球队员的跑位和持球队员的过人、传球等策略都变得十分合理，使得系列爽快的风格更加趋于流畅。另外和同门兄弟《FIFA 09》一样，本作也可以在线下载最新的赛况。

推荐指数 ★★★☆☆

古惑狼 失魂怪物

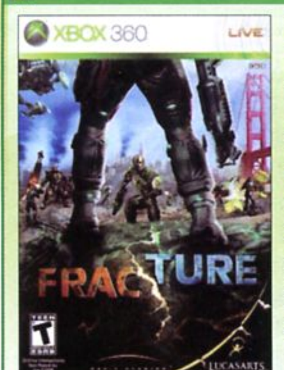


发行商	Sierra	类型	动作
游戏人数	1～2人	发售日	2008年10月7日

在本作中经典反派 Neo Cortex 制造了一架控制心灵的机器，并且用它来操纵那些怪物们的意志，试图再次统治全世界。游戏中加入很多新的元素，古惑狼的动作也更加丰富，除了自由开放世界的设计以外，古惑狼现在还拥有攀爬和挖地的能力。而古惑狼的妹妹 Coco 这次也会和古惑狼一起行动，因此本作还支持双打模式。

推荐指数 ★★☆☆☆

裂痕

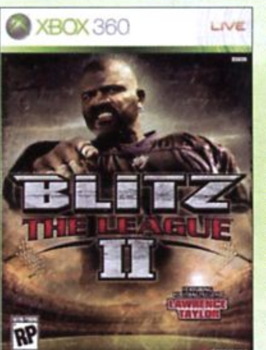


发行商	LucasArts	类型	动作射击
游戏人数	1人	发售日	2008年10月7日

本作由曾为初代 Xbox 开发过《机甲先锋 孤狼》的芝加哥游戏工作室 Day 1 开发。游戏讲述未来北美大陆因为地震的影响被一分为二，美国也从而分裂为两个国家，即东部各州组成大西洋联盟与西部各州组成的太平洋共和国，玩家扮演的就是东部势力的士兵。游戏的特点是与场景的互动非常多(比如炸坏路面)，玩法多变。

推荐指数 ★★☆☆☆

闪电橄榄球 大联盟 II



发行商	Midway	类型	体育
游戏人数	1人	发售日	2008年10月13日

本作是“《闪电橄榄球》系列”的正统续作。本作虽然仍没有 NFL（美国橄榄球联盟）的官方授权，但游戏另辟蹊径，制作理念完全不同于 EA 的“《麦登橄榄球》系列”，《大联盟 II》仍然延续前作中爽快、暴力的特点，玩家在比赛中不受规则约束，可以使用任何能够获胜的游戏方式，无论是将对手撞至骨折还是不省人事。

推荐指数 ★★☆☆☆

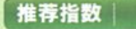
死亡空间



发行商	EA	类型	动作射击
游戏人数	1人	发售日	2008年10月13日

本作以未来科幻世界为故事背景，讲述玩家扮演的一名工程师艾萨克 · 克拉克，在一艘太空船上进行的危险之旅。在游戏中玩家面临着前所未有的生存危机，在巨大的太空船内，玩家要对付隐藏在黑暗和死寂之中的外星生物，挑战无尽的死亡空间。游戏的画面非常棒，幽暗的光影效果无时不衬托出死亡太空船上的诡秘环境。虽然整体的科幻基调上和《毁灭战士 3》有些类似，但在本作玩家操纵的主人公并不是一名出色的战士，所以在本作中的武器经常都是生活中随处可见的工具，如此所形成的恐惧感将更加具有渗透性，游戏的各个方面都可以说是集大家之精华，非常不错。

推荐指数 ★★★★☆ 概述 真正恐怖的死亡空间







画面：

音乐：

难度：



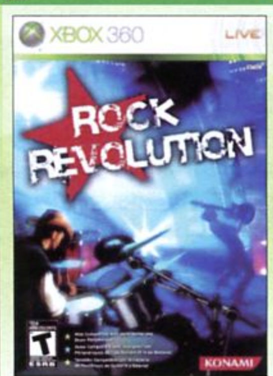
游戏性：

耐玩度：

恐怖度：



摇滚革命

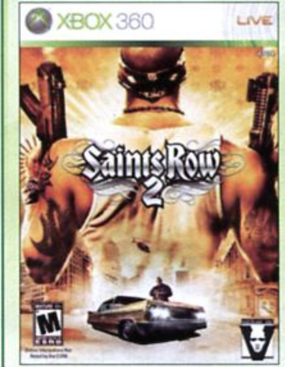


发行商	Konami	类型	音乐
游戏人数	1人	发售日	2008年10月14日

Konami 在多年前以先驱者身分成功带动音乐节奏游戏的流行风潮，并陆续推出包括跳舞、击鼓、演唱等各类型作品。然而近两年人气超高的《摇滚乐队》和《吉他英雄》绝对让 Konami 眼红，因此这款可谓是向其挑战的《摇滚革命》便应运而生。但是事实证明一味地模仿而不去拓宽改进，是永远不会得到成功的。

推荐指数 ★★☆☆☆

黑道圣徒2



发行商	THQ	类型	动作
游戏人数	多人	发售日	2008年10月14日

本作是 2006 年初代的次世代续作。游戏在继承系列开放、自由和爽快等特色的基础上，还增加了一系列全新要素以丰富游戏性，这其中包括多人联机协作以及大规模混战等在线游戏模式。游戏中的角色、交通工具和武器等要素的自定义范围更加广阔，可以充分满足大家个性化的要求。另外电影化手法描绘剧情也比较引人入胜。

推荐指数 ★★★☆☆

战斧 兽骑士

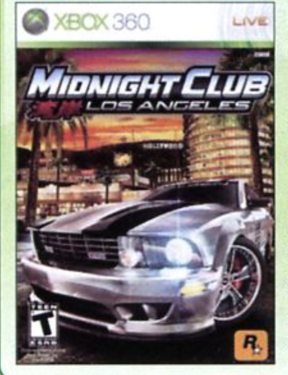


发行商	SEGA	类型	动作
游戏人数	1～4人	发售日	2008年10月14日

本作是经典动作游戏《战斧》的A · RPG最新作，游戏继承了原作的世界观，主人公 Tyris Flare 便是初代使用炎之魔法的女战士。在角色的动作要素上，游戏继承了原作的硬派风格，虽然十分严谨，但是显然这是不适合现在玩家口味的，整个游戏就像是女版的《野蛮人柯南》，画面较为粗糙，角色设计也较失水准。

推荐指数 ★★☆☆☆

湾岸午夜俱乐部 洛杉矶

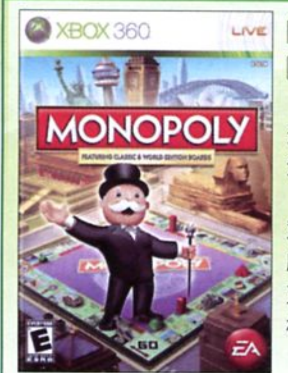


发行商	Rockstar Games	类型	竞速
游戏人数	1人	发售日	2008年10月20日

“《海湾午夜俱乐部》系列”以其开放自由树立起了鲜明的风格，本作就将赛场搬到了洛杉矶。玩家可以在街头随意行驶，当你想与其他汽车一比高下时，只要朝对方闪几下车灯即可。游戏在整个城市场景的细腻表现上十分出色，很有《GTA IV》的行车感觉。并且此次获得了多个汽车零部件的授权，汽车的改装系统也更加丰富有趣。

推荐指数 ★★★☆☆

大富豪

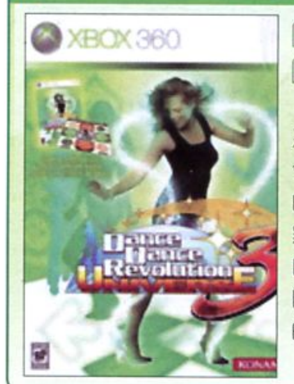


发行商	EA	类型	桌面棋牌
游戏人数	1～4人	发售日	2008年10月20日

想必大家很小的时候都玩过《强手棋》这个经典的棋盘游戏，再大点应该都接触过大宇公司的招牌游戏《大富翁》。而这款《大富豪》，正是风靡全球的超人气桌面游戏《大富豪》的电子版，也就是前两者的原型。本作以全新的形式为玩家演绎这款充满经营乐趣的作品，同时还支持多人联机，绝对是家庭聚会中进行的绝佳游戏。

推荐指数 ★★☆☆☆

热舞革命 宇宙3



发行商	Konami	类型	音乐
游戏人数	1～2人	发售日	2008年10月21日

《热舞革命 宇宙3》可以说是“《DDR》系列”最厚道的一作，收录了从1970年至今的超过70首以上的歌曲，除了系列传统的DJ模式，还增加了全新的任务模式，玩家还可以使用400种以上的道具为自己的自定义角色打扮，这也相对延长了游戏时间。通过Xbox LIVE，还可以下载全新歌曲以及进行在线游戏。

推荐指数 ★★☆☆☆

神鬼寓言 II



发行商	Microsoft	类型	动作角色扮演
游戏人数	1人	发售日	2008年10月21日

继前作的良好口碑之后，正统续作再创辉煌。虽然故事还是发生在阿尔比恩大陆，但距离前作时间已经过去了500年。我们依然要操纵自己的角色完成童年、青年、老年三个时期，伴随着我们的是充满了童话色彩般的奇幻旅程。游戏的地图非常大，画面也精细了许多，不过更加进步的地方在于系统，在本作中，情感系统借助机能的提高而发展到不可思议的地步，无论你做出什么动作都会对周围的NPC带来影响，而他们所对你做出的反应则是根本无法控制的，简直就像体验真实的世界。另一个作为系列核心的道德系统也有了显著改良，善恶度和纯真度的细化使得变数更大。

推荐指数 ★★★★★ 概述 无微不至，意想不到





画面：
音乐：
难度：



游戏性：
耐玩度：
细致度：



蜘蛛侠 暗影之网

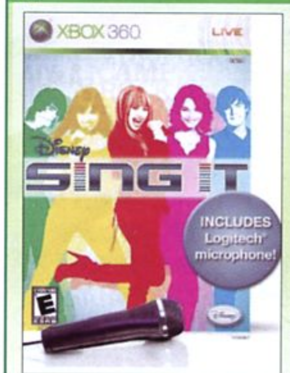


发行商	Activision	类型	动作
游戏人数	1人	发售日	2008年10月21日

本作改编自原作漫画，故事依然以纽约为背景，此次受到威胁的不仅仅是蜘蛛侠和他的战友，也包括他的老对头。游戏采用了与前作类似的自由探索方式，在游戏中无论是英雄还是坏蛋都有可能与蜘蛛侠合作，所以玩家的选择将变得十分重要，与怎样的人合作将直接影响到公众对于蜘蛛侠的看法，而且还会决定最终决战时的伙伴人选。

推荐指数 ★★☆☆☆

迪斯尼 纵情歌唱

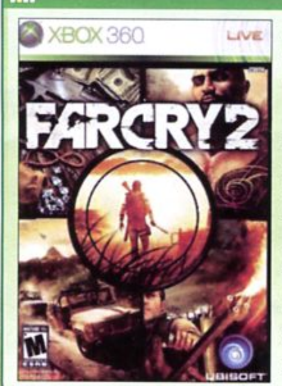


发行商	Disney	类型	音乐
游戏人数	1～2人	发售日	2008年10月21日

本作是由迪斯尼公司全面授权的卡拉OK音乐游戏，玩家可以在游戏中演唱诸如《摇滚青春》、《歌舞青春》等美国人气音乐剧以及《汉娜·蒙塔娜》等热门电视剧中的经典曲目，结合了许多迪斯尼的热门新星、迪斯尼频道原创影片，如果你对自己的演唱技巧没有自信，用来当作一张迪斯尼FAN DISC也是不错的。

推荐指数 ★★☆☆☆

孤岛惊魂2

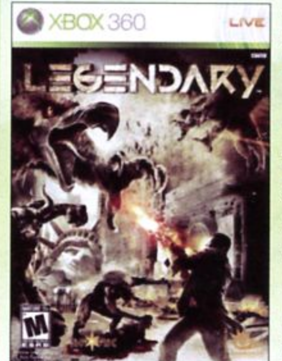


发行商	Ubisoft	类型	主视角射击
游戏人数	1人	发售日	2008年10月21日

在本作中，游戏的舞台由之前作品中标志性的茂密热带雨林转移到遍布冲突与死亡的非洲大陆。玩家在游戏中将扮演一支由佣兵组成的特别突击小队队员，潜入神秘的非洲大陆刺杀臭名昭著的军火贩子。游戏的开发是由久富盛名的蒙特丽尔工作室完成的，引擎也是专门为本作打造的，因此在图像处理以及特效应用上均有不俗表现。

推荐指数 ★★★☆☆

传奇 潘多拉魔盒



发行商	Gamecock Media Group	类型	主视角射击
游戏人数	1人	发售日	2008年10月24日

游戏讲述了传奇艺术品大盗查理·戴卡德在一次行动中无意打开了潘多拉魔盒，结果将无数只在神话传说中出现过的恐怖怪兽释放到了现实世界中，戴卡德自然担负起了将妖魔再次封印并拯救全人类的重任，游戏发生的地点纽约顿时变成了一个古今相交的战场。制作组很擅长这种假想类的作品，综合来说本作还是充满创意的。

推荐指数 ★★★☆☆

吉他英雄 世界巡演



发行商	Activision	类型	音乐
游戏人数	1人	发售日	2008年10月26日

本作是“《吉他英雄》系列”的第4款正统续作，游戏依然将收录现今欧美流行摇滚乐坛众多人气歌手和乐队的经典曲目，包括“林肯公园”、“老鹰”等多支老牌乐队的经典曲目。除此之外就是它那丰富的外设了，本次的吉他控制器也经过重新设计来配合新加入的架子鼓。新增加的在线对战与协作模式也加强了爱好者们的交流和对抗。

推荐指数 ★★★☆☆

命令与征服 红色警戒3



发行商	EA	类型	即时战略
游戏人数	多人在线	发售日	2008年10月27日

与系列前作一样，《红警3》依然将延续一直以来的无厘头历史篡改世界观。在本作描绘的这个虚拟世界中，多出了不少“古怪而又令人赞叹不已”的超级兵器，诸如心灵传送、浮游要塞和变形坦克等夸张的机械兵器在游戏中比比皆是。另外本作的演出阵容十分强大，喜爱美剧的玩家可以在游戏的过场影片中发现不少熟识的面孔。

推荐指数 ★★★☆☆

辐射3



发行商	Bethesda Softworks	类型	动作角色扮演
游戏人数	1人	发售日	2008年10月28日

游戏的发售距离PC平台上的前一作已经相隔了10年，而本作也圆了FANS对“3D辐射”的期盼。游戏的故事发生在2277年，玩家扮演一位生活在101避难所的居民，然而因为一场意外，玩家走出了避难所开始了冒险之旅。游戏在画面上塑造了一个核战后那种悲凉沧桑的颓废之风，但绝不是粗犷的描绘手段，场景的设计十分精致也充满了系列的独特感觉。而系列最有口皆碑的自由度在本作依然是最高，各种各样的分支任务层出不穷，而且大多数情况下都会让玩家陷入各种选择，在增强了代入感之外也大大提高了变数。另外游戏的战斗系统得以进化，紧张而富有挑战性。

推荐指数 ★★★★★　概述 博大精深的美式RPG







小龙斯派罗 龙之黎明



发行商	Sierra	类型	动作
游戏人数	1～2人	发售日	2008年10月28日

本作是“《斯派罗》三部曲”的完结之作，游戏玩家扮演的那条紫色小龙要面对可怕的黑暗之王，和之前一同冒险的伙伴辛德尔继续经受命运的考验。在本作中，斯派罗将可以自由自在地在天上翱翔，既增加了新的空中谜题，也让玩家的空间感更加强烈。同时玩家也可以在故事模式中进行双打合作，一同享受冒险的乐趣。

推荐指数 ★★☆☆☆

高地人



发行商	Eidos	类型	动作
游戏人数	1人	发售日	2008年10月28日

游戏改编的原作是一部融合古装武士和现代暴力的科幻电影，故事从1536年的苏格兰高原一直发展到1986年的纽约大都市，具有很浓的神话色彩。主角是一群除非被同类用古代宝剑将头砍下否则永远不会死的长生不老的异人，游戏的流程也就是操纵着主角在各个时代中历险，并在最终了结自己不死的轮回宿命。

推荐指数 ★★☆☆☆

渡鸦战队 暗刃行动



发行商	Evolved Games	类型	动作
游戏人数	1～2人	发售日	2008年10月28日

本作是一款结合了主视角射击和即时战略要素的动作游戏，玩家要指挥渡鸦战队的两个突击小队深入亚玛逊原始丛林深处执行秘密任务。每个突击小队由4名士兵组成，除了标准的主武器，每名队员还配有一种特殊的副武器，用以在战术配合中发挥功效。游戏的关卡设计不俗，将FPS和RTS两种要素紧密结合在一起，但流程稍短。

推荐指数 ★★★☆☆

致命车手



发行商	Midway	类型	动作
游戏人数	1人	发售日	2008年10月31日

本作的同名电影也在同期上映，故事描述了一个职业司机为了保护他生命中最重要的女人而进行的冒险，主演范·狄塞尔同时也代言了游戏。尽管《横行霸道》这种强调自由度的动作游戏大行其道，而本作则更加强调了追车快感的驾驶部分，游戏中的任务也大部分以车上为主，玩家需要一边驾驶一边完成攻击动作，表演素质一流。

推荐指数 ★★★☆☆

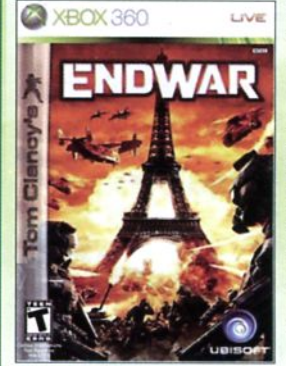
历史频道 南北战争 极秘使命

发行商	Activision	类型	动作
游戏人数	1人	发售日	2008年11月4日

本作是著名的《历史频道》作品之一。游戏将把你带回到 19 世纪中叶时的北美大陆，让你选择扮演联邦政府军或是共同联盟的士兵，以代表自由州的北方势力和主张奴隶制的南方势力各自不同的视角来感受这场美国发展史上具有划时代意义的残酷内战。游戏的亮点在于关卡中融合了大量的史实材料，确实称得上是“历史频道”。

推荐指数 ★★★☆☆

末日战争



发行商	Ubisoft	类型	即时战略
游戏人数	1～2人	发售日	2008年11月4日

本作以虚拟的全球大规模冲突为背景，然而游戏的一大噱头，也是与普通 PC 平台即时战略游戏不同的，即采用了语音控制的方式，让人乍一听起来颇有新鲜感。然而绝对称不上精准的语音识别、单调的系统、枯燥的流程实在是让玩家难以继续坚持下去。作为一个革新系统值得鼓励，也值得去推广，但为什么不做得像回事呢？

推荐指数 ★★☆☆☆

秘密特工

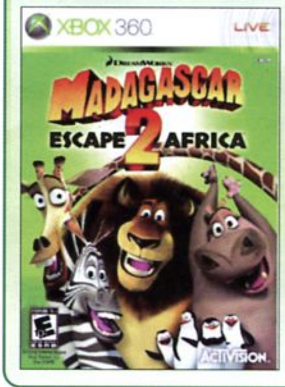


发行商	Activision	类型	主视角射击
游戏人数	1人	发售日	2008年11月4日

游戏以美国华盛顿为舞台，玩家扮演一位秘密特工，要在突袭美国首都的过激派的威胁下保护总统。本作中除了各式枪械外，还有很多特工专用的职业道具。既然目标是总统，游戏的场景就是以美国的政治中心为主，诸如白宫等华盛顿的多处实际场景都在游戏中登场，美国总统的专机“海军一号”和“空军一号”也会在游戏中出现。

推荐指数 ★★★☆☆

马达加斯加2 逃往非洲



发行商	Activision	类型	动作角色扮演
游戏人数	1人	发售日	2008年11月4日

2005 年的《马达加斯加》取得空前成功后，这部全 CG 动画电影的续作也终于上映，本作则是根据电影续作改编的同名游戏，完全以原作故事情节为基础，继续为玩家讲述逃出动物园的 4 位动物明星狮子、河马、斑马和长颈鹿在非洲的冒险旅程。游戏诙谐轻松的风格与电影如出一辙，让我们在观影之余也可以此为休闲。

推荐指数 ★★★☆☆

007 大破量子危机



发行商	Activision	类型	动作射击
游戏人数	1人	发售日	2008年11月4日

游戏将最近的两部 007 电影结合在了一起（事实上两部的剧情本身就是相关联的），丹尼尔 · 克雷格的 FANS 可千万不要错过了。值得一提的是本作的引擎来自《使命召唤 战火世界》，传奇特工那丰富的武器装备和矫健凶狠的身手在游戏中得到了完美诠释，也非常贴近这两部电影的风格，作为一款电影改编的游戏，本作相当成功。

推荐指数 ★★★★☆

战争机器2



发行商	Microsoft	类型	动作
游戏人数	多人在线	发售日	2008年11月7日

前作以其气势磅礴的战争氛围、严谨的战斗、新颖的系统和史诗般的剧情征服了每一个玩家。本作可以说是在继承了前作的所有优秀要素下，并将其更加完善化的改良之作。画面上，色彩丰富了许多，而不像前作中总是灰蒙蒙的一片；系统上，完美上弹的细化、掩体的应用、肉盾等设定使得战斗更富有变化和技巧；关卡上，各种载具的加入、深入地下的奇异冒险，让整个流程没有一丝拖沓；模式上，网战的持久战强调了团队配合，使得乐趣和战略性都有不少提升；剧情商，几位配角的感人故事和新的谜团都十分引人入胜。游戏虽然没有那种质的飞跃，但仍然是 FANS 追捧的最爱。

推荐指数 ★★★★★ 概述 系列的承上启下之作



画面：5 游戏性：5
音乐：5 耐玩度：5
难度：4 完美度：5

圣域2 堕落天使

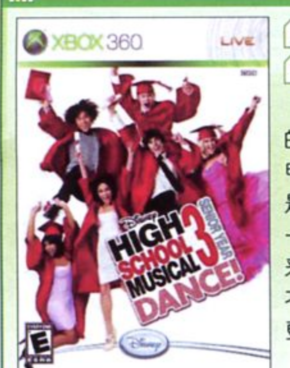


发行商	cdv Software	类型	动作角色扮演
游戏人数	1人	发售日	2008年11月6日

本作是 2004 年推出的魔幻题材 A · RPG 的次世代续作，游戏的故事背景被设定为前作的 2000 年前。由于采用了新的物理引擎和动画效果技术，本作的画面和逼真度将大幅优于前作。玩家可以从 6 名不同种族及性别的角色中任选一名开始游戏，而其中 4 名角色的发展方向将会有正邪之分，故事的结局如何将由玩家来决定。

推荐指数 ★★★☆☆

歌舞青春3 毕业生舞会

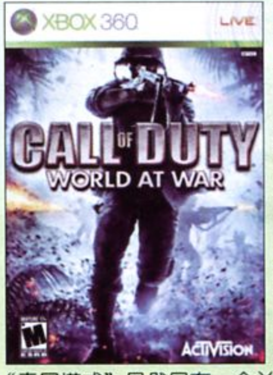


发行商	Disney	类型	音乐
游戏人数	1人	发售日	2008年11月7日

游戏根据同名电影改编，充满着原作中的青春校园气息。玩家可以选择扮演原作电影中的主人公特洛伊、佳伯利亚、莱安或是泰勒，也可以利用丰富的自定义内容创造一名个性角色，加入到众明星的歌舞晚会中来。游戏的联机模式包含合作和对战，通过不断挑战并积累分数，玩家还可以逐步开启更多新歌、新服装以及新角色。

推荐指数 ★★☆☆☆

使命召唤 战火世界



发行商	Activision	类型	主视角射击
游戏人数	16人	发售日	2008年11月10日

游戏界一年一度的战争大片又来了，虽然本作把故事的舞台又搬回了第二次世界大战的几大战场，然而游戏的素质丝毫不比《现代战争》逊色！本作重在突出宏大的战争场面，对比前作的小规模冲突战役更显得震撼，它将带你亲自经历那场决定全人类命运的战争。游戏首次引入了战役模式下的4人联机协作，但是要论人气的话，本作能够和朋友一起玩得最多的却是通关后出现的"丧尸模式"，虽然只有一个关卡，但地形设计得相当巧妙，刺激程度绝对能够和游戏的正式模式相媲美，难得有一个游戏能够让一群好友坐下来仔细研究战术的，"丧尸模式"做到了。

推荐指数 ★★★★★ 概述 带你亲临二战战场！







画面、音乐、难度、游戏性、耐玩度、战争度

肖恩怀特滑板滑雪



发行商	Ubisoft	类型	体育
游戏人数	1人	发售日	2008年11月11日

育碧吸取了"《托尼霍克滑板》系列"的成功经验，也开始采用体育明星做代言人来为自己的体育游戏造势了。此次就联手奥运会滑板滑雪冠军，人称"飞天番茄"的天才极限滑雪选手肖恩·怀特，推出了这款全新的系列。游戏的风格比较偏专业向的滑板滑雪运动，各级别的挑战都需要过硬的水平才可以通过，所以整体难度偏高。

推荐指数 ★★☆☆☆

镜之边缘



发行商	EA	类型	动作
游戏人数	1人	发售日	2008年11月11日

这是一个主视角……跑步游戏。时下有一项前卫流行的极限运动，名曰"跑酷"，顾名思义就是通过喷跑来穿越各种障碍，并做出非常"酷炫"姿势的活动。本游戏就要求玩家在高楼大厦之间穿梭跳跃，并完成各种运送任务。由于整个游戏是在主视角下完成的，所以整个游戏追求的就是保持极速的运动而不停歇，一直到终点。

推荐指数 ★★★☆☆

班卓熊大冒险3

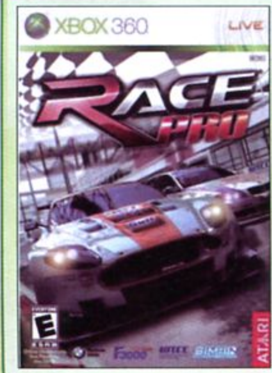


发行商	Microsoft	类型	动作
游戏人数	1~2人	发售日	2008年11月12日

曾经在欧美风靡一时的班卓熊终于再次出山，并登陆在次世代主机，这次它要带着好搭档卡祖伊在各个"游戏世界"中历险。游戏依然是以Rare独特的诙谐风格与丰富的创意为创作理念。作为本作核心的载具系统集收集、自由搭配于一身，玩家可以根据素材创造出数不清的载具来搭乘，其数量、组合可能多达百来种，可谓乐趣十足。

推荐指数 ★★★☆☆

职业赛车



发行商	Atari	类型	竞速
游戏人数	1人	发售日	2008年11月14日

雅达利的竞速游戏有着很老的历史了，但在相继将旗下的竞速游戏品牌出售之后，现在雅达利在这一领域内的影响力早已今非夕比，本作就可以看作是雅达利的卷土重来之作。游戏以逼真为卖点，赛车和赛道的细节表现极为出色，驾校模式非常体贴，对玩家帮助很大，不过游戏的排位赛难度较大，系统还是需要细致调整。

推荐指数 ★★★☆☆

致命格斗大战DC漫画英雄

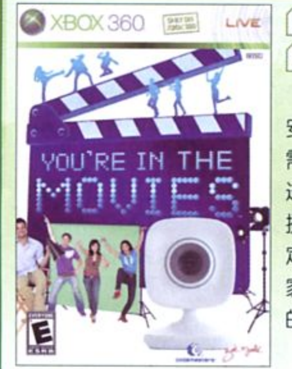


发行商	Midway	类型	格斗
游戏人数	1~2人	发售日	2008年11月16日

游戏聚集了Midway公司的当家大作"《致命格斗》系列"中的强悍战士和DC漫画世界中的超级英雄，是一款以架空世界为背景的格斗游戏。本作的格斗系统在向《致命格斗》致敬，3D表现及平面格动让很多老玩家感到亲切，大量超人气的游戏和漫画角色揉在一起，所产生的无敌恶搞的另类剧情也是其中一大看点。

推荐指数 ★★☆☆☆

你在电影中



发行商	Microsoft	类型	模拟
游戏人数	多人	发售日	2008年11月17日

本作又被称为《超级大明星》，游戏需要安装X360的专用摄像头才可以进行。玩家需要在各种迷你游戏中按照规则在镜头前进行即兴表演，而你的一连串动作都将被拍摄记录下来，在这之后便会被编排到之前选定的电影脚本中。游戏十分适合与好友或家人一同进行，在玩乐的同时还能留下美好的回忆，何乐而不为呢？

推荐指数 | ★★★☆☆

极品飞车 秘密行动

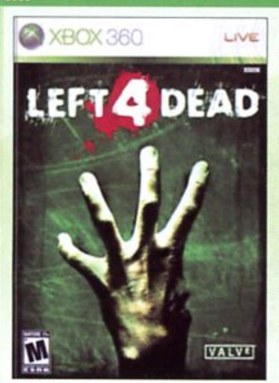


发行商	EA	类型	竞速
游戏人数	1人	发售日	2008年11月17日

游戏风格回归到了2005年的《极品飞车 地下狂飙》，以追求刺激的追车、黑市赛车和高速公路大战为游戏的主要内容。玩家可以再次体验与警车追逐大战的刺激。另外本作采用了真人明星实拍过场影片，其中性感女影星Maggie Q就在游戏中扮演一位性感的联邦警探Chase Linh，力图将操纵黑市赛车的按键侦破。

推荐指数 | ★★★☆☆

求生之路



发行商	Valve	类型	主视角射击
游戏人数	多人	发售日	2008年11月17日

本作由风靡全球的《反恐精英》的Valve所制作。游戏主题是时下单机游戏中非常流行的丧尸题材动作射击游戏，本作玩家要扮演一名灾后幸存者，为了逃出生天而拿起手中的武器与死神做殊死搏斗。本作的精彩之处在于网络协作模式，玩家之间可以组成一个求生小队，发挥各自的优势长处，四人协作一起逃出生天。

推荐指数 | ★★★☆☆

NCAA篮球09

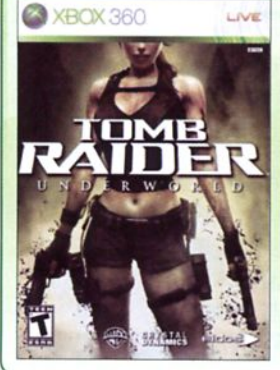


发行商	EA	类型	体育
游戏人数	1～2人	发售日	2008年11月17日

不要以为没有NBA球星的出现比赛就不精彩，全美大学生篮球联赛可以说是向NBA培养和输送新秀的温床，再加上大学生的比赛十分放得开，略带表演式的打法还是很有看点的。游戏的风格也是遵循这一原则，在控球和得分的几个要素上极力挖掘新秀们的潜能，并通过游戏表达出来，让大家能够看到许多现实中难得一见的精彩球技。

推荐指数 | ★★★☆☆

古墓丽影 地下世界



发行商	Eidos	类型	动作
游戏人数	1人	发售日	2008年11月18日

按序号来算，这是系列正统续作的第八代。游戏在经过"传奇"的革新以及"周年版"的向初代致敬，已经确立了迎合玩家的最新风格，这一代的改变则是放在了对画面引擎的大幅度进化和系统的完善上。本作的剧情紧跟"传奇"，老对手娜塔拉和阿曼达都将登场。不过游戏的收集要素太过单调，战斗部分仍然是鸡肋。

推荐指数 | ★★★★☆

索尼克 释放

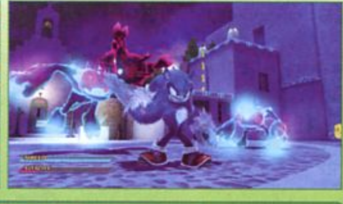


发行商	SEGA	类型	动作
游戏人数	1～2人	发售日	2008年11月18日

本作可以看成是《索尼克大冒险2》的回归，当年的《大冒险》无论是高速奔跑关卡，还是解谜，还是要素收集系统都是系列的最高，现在终于有了可以继承它的新作了。游戏主要分为白天和夜晚两个，模式，白天的"跑关"相当精彩，画面素质上再也没有前作丢帧的毛病，视角也非常舒服，非常容易让玩家体会到操作索尼克享受极速奔跑的快感，而本作加入的QTE系统以及各种提速的机关，也对玩家的技巧带来了挑战。夜晚的狼人模式其实是一个"无双LIKE"游戏，不过此模式的素质明显不如"白天"，丢帧到头晕，攻击的动作也十分缓慢，与游戏的整体风格相差太远。

推荐指数 | ★★★★☆ | 概述 | 狂奔的刺猬又来了



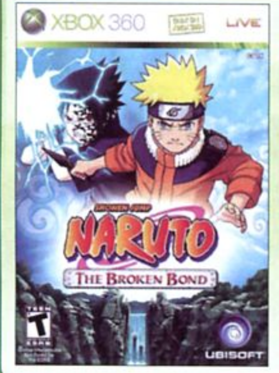


画面：
音乐：
难度：



游戏性：
耐玩度：
狂奔度：

火影忍者 破碎的羁绊



发行商	Ubisoft	类型	动作
游戏人数	1～2人	发售日	2008年11月18日

这是育碧公司为X360开发的第二款《火影》了，舞台设定在三代火影牺牲后百废待兴的木叶村，急于向哥哥鼬复仇的佐助误入了歧途，鸣人和木叶的忍者伙伴们为了挽救佐助展开了追击。本作增加了一些RPG的设定，如地雷式遇敌和冒险元素，不过角色动作比较僵硬，战斗的重复度过高，对比前一作可说是不过不失。

推荐指数 | ★★★☆☆

高歌红唇

发行商	Microsoft	类型	音乐
游戏人数	1~2人	发售日	2008年11月18日

与其他卡拉OK游戏有所不同，本作在安装专用的无线麦克风后，除了可以使用它一展歌喉外，还可以通过内置在其中的动作感应装置配合歌曲做出动作，还可以在恰当的时机摆出特殊动作来获得额外的奖励分，使得你的演唱更具表演效果。本作收录了40首时下美国流行乐坛最热门的歌曲，同时游戏没有难度限制，非常适合聚会同乐。

推荐指数 ★★★☆☆

少女巡航机G



发行商	Konami	类型	射击
游戏人数	1~3人	发售日	2008年11月20日

本作的街机版已经于2007年推出，顾名思义，游戏的主人公是一群开爱的女孩，人设由当红的吉崎观音担当。游戏需要不断通过战斗获得点数，用以购买新的武器来强化战机，家用机版除了保留街机版全部要素外还增加了原创的角色和新的模式，支持了三人合作闯关，同时玩家还可以通过Xbox LIVE进行线上合作。

推荐指数 ★★★☆☆

最后的神迹



发行商	Square Enix	类型	角色扮演
游戏人数	1人	发售日	2008年11月20日

SE"难得一见"的次世代原创RPG，游戏由"《沙迦》系列"的制作人河津秋敏担当监督，因此游戏中随处可见《沙迦》的痕迹。本作的系统可谓独具匠心，团队作战的指令选择和佣兵征集非常有新意，各种委托任务也十分丰富。不过虽然使用了虚幻引擎3，可很显然日本厂商对其还是没有吃透，丢帧、拖慢等问题依然普遍存在。

推荐指数 ★★★★☆

阿加莱斯特战记 剑骑士



发行商	COMPILE HEART	类型	角色扮演
游戏人数	1人	发售日	2008年11月27日

本作的PS3版已经在2007年推出。X360版在PS3版的基础上追加了道具以及最终迷宫等新下载内容。游戏的目的是要封印分别存在于五个大陆上被称为"柱"的神秘建筑，每完成一次封印，玩家就需要与一名女主人公结合后诞生下一代，并由下一代角色来完成下一个封印，即是说本作要经历五代主人公才能够完成。

推荐指数 ★★★☆☆

世界足球 胜利十一人2009



发行商	Konami	类型	体育
游戏人数	1~7人	发售日	2008年11月27日

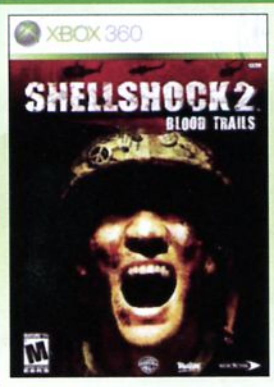
继《WE2008》的惨痛失败之后，本作的推出誓要一雪前耻，为系列挽回颜面。游戏将前作的种种不足都进行了逐一修正，而不是全部推翻重做。在系统上游戏将大部分假动作的操作改回了由十字键来完成，令玩家在使用起来不再那么别扭。而比赛的真实程度也有着显著的提高，在球员的身体对抗上强调了惯性和球员的拼抢意识。值得一提的是本作的"一球成名"模式，可以让玩家创建一个虚拟的球员来代表自己出征欧洲五大联赛，完成绿茵场上的梦想，不过转会机制和AI的设定还是有待调整。本作此次获得了大量的实名授权，在游戏中我们会看到更多的真实球员资料。

推荐指数 ★★★★★ | 概述 回归了系列传统的一作



画面：
音乐：
难度：
游戏性：
耐玩度：
实况度：

弹震症2 血痕



发行商	Eidos	类型	主视角射击
游戏人数	1人	发售日	2008年11月28日

游戏依然以越南战争为背景，但在史实的基础上加入了大量的虚构成分。游戏中玩家扮演的是一名普通的美军新兵，其后会逐渐升职进入特种部队，并开始执行机密任务。所谓的"弹震症"，就是士兵因为在战争中所受到的极度恐惧、困惑和残酷而得的一种精神疾病，这也是本系列极力想表达的战争所给人恐惧、残酷的感觉。

推荐指数 ★★☆☆☆

罪恶旧金山



发行商	Codemasters	类型	动作
游戏人数	1人	发售日	2008年11月28日

游戏的进行方式与《横行霸道》类似，只是游戏的故事背景被设定在了上世纪六、七十年代的美国东海岸大城市旧金山，以一系列恶性犯罪为主题，玩家可以在游戏中抢劫银行、餐馆和商店等设施，还可以在高速公路上与警察展开激烈的大追逃。每次犯罪活动成功后，会得到更多的资金以购买更先进的武器，以便挑战更高难度的任务。

推荐指数 ★★☆☆☆

毁灭全人类 法隆之路



发行商	THQ	类型	动作
游戏人数	1人	发售日	2008年12月1日

本作是THQ"《毁灭全人类》系列"的最新作，游戏的关卡场景比前作更为庞大，武器和精神力技能也更为丰富。在上一作中完成了复仇计划的主人公奎比托，在本作中意外遭到另外一群外星人的攻击，因此不得已拿起武器继续战斗。游戏中玩家要操纵奎比托，在神秘法隆大师的指引下消灭所有阻碍自己的敌人，最终再次拯救人类。

推荐指数 ★★★☆☆

波斯王子



发行商	Ubisoft	类型	动作
游戏人数	1人	发售日	2008年12月2日

本作为"《波斯王子》系列"开创了一个新的三部曲。因为特殊的剧情安排，致使系统改为了主人公永远没有死亡这一说，因此导致游戏在难度上大大降低。本作的卡通风格画面非常漂亮，使用四种颜色的力量时演出效果很赞，也很刺激，战斗时的刀剑相交、防反时的火花、以及使用一击必杀时的演出效果都非常棒。操作习惯了之后很流畅，整个游戏可以看成是一个巨大的QTE系统，无论是在迷宫中的各种攀爬跳跃还是战斗过程，其实都是通过在特定时机按下特定按键来完成。不过战斗系统的薄弱，迷宫谜题的重复度之高依然没有得到改变，这也是该系列和育碧的老毛病了。

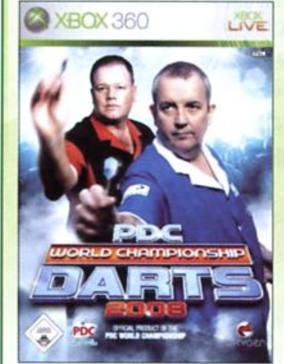
推荐指数 ★★★★☆ | 概述 波斯猴子又来了！





画面：■■■■■ 游戏性：■■■■□
音乐：■■■□□ 耐玩度：■■■■□
难度：■■■□□ 类人猿度：■■■■■

PDC世界飞镖锦标赛2008

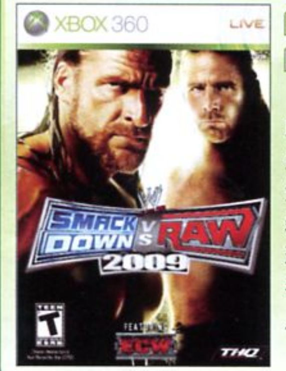


发行商	Oxygen Games	类型	体育
游戏人数	1人	发售日	2008年12月5日

世界级飞镖大赛此次登陆了次世代主机平台，由全球知名飞镖赛事PDC的主办方授权，再现了锦标赛中主要的七项赛事，游戏不仅模拟了逼真的比赛现场，还有众多官方授权选手登场，在飞镖界的多位超人气选手都会云集虚拟竞技场，一较高下。X360版还支持多人在线比赛和全球排行榜，可以与好友一同分享飞镖比赛的乐趣。

推荐指数 ★★☆☆☆

美国职业摔跤联盟2009



发行商	THQ	类型	体育
游戏人数	1～4人	发售日	2008年12月5日

本作是人气摔跤游戏"《美国职业摔跤联盟》系列"的最新续作。游戏依然将着重强调游戏的对抗性和爽快感。游戏对双人组队模式进行了大幅调整，还增加了一个全新的"Create-A-Finisher模式"，可以让玩家创造属于自己的个性角色。"狂热摔跤手之路"的职业模式下还着重突出了支持双人合作战斗的剧情。

推荐指数 ★★★☆☆

亚尔古之崛起



发行商	Codemasters	类型	动作
游戏人数	1人	发售日	2008年12月16日

本作在动作游戏的基础上充满着RPG元素，故事背景被设定在无数神话的发源地古希腊，玩家要率领一支由贾森、海格利斯和阿塔兰忒等众多古希腊神话英雄人物组成的队伍，在上古的广阔世界中展开不可思议的冒险。游戏的史诗风格很容易让人想到《战神》，而其中也确实有不少亮点值得我们去关注，不过游戏的攻击方式比较单一。

推荐指数 ★★★☆☆

冬季运动会2 下一次挑战



发行商	49Games	类型	体育
游戏人数	1～4人	发售日	2008年12月18日

作为"《冬季运动会》系列"的续作，本作收录了比前作更多的冬季最受欢迎的经典运动项目，如花样滑冰、速度滑冰、滑雪和雪橇等。在新作中，游戏的画面又进行了提升，尤其是对比赛场地的描绘更加细致，虽然是寒冷的冬季，但火热的比赛氛围丝毫不减，几大赛事的激烈程度相当高。同时本作支持最多4名玩家一起参与游戏。

推荐指数 ★★★☆☆

高达无双2



发行商	NBGI	类型	动作
游戏人数	1～2人	发售日	2008年12月18日

前作仅仅只是"高达"和"无双"两个系列的简单拼凑，本次的动作系统多处进行了改良调整，对机体的特性进行了完全剖析，使得游戏不再是一款"披着高达皮肤的无双"了。本作新增的任务系统实在是FANS的"时间杀手"，仅仅一个角色就要300个任务，不过其中伴随着收集、友好度、强化改造等要素，并不会感到枯燥。

推荐指数 ★★★★☆

Xbox LIVE ARCADE 游戏大巡礼 2008

"Xbox LIVE ARCADE 游戏大巡礼"游戏框说明

游戏中文译名

给出英文名称，方便大家在 Xbox LIVE 中查询，中文译名如果有多个，则采用大家最常用的。

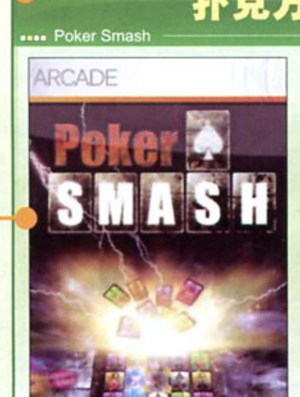
游戏封面

在 Xbox360 秋季更新之后，厂商都更新了精美的标准比例游戏封面，在大家进入 Xbox LIVE 的市场上就能看到。

扑克方块

Poker Smash

购买点数 | 800MSPT
推荐指数 | ★★★☆☆



发行商	Microsoft	类型	桌上棋牌
游戏人数	1～2人	发售日	2008年2月6日

本作是一款以扑克牌形式的动作解谜游戏，顾名思义，就是将纸牌游戏的规则与方块游戏的玩法相结合。玩家需要根据扑克牌的花色和数字以垂直或水平的方向去整理纸牌，然后再按照一定条件去进行消除。在游戏中还可以运用诸如卡片炸弹等特殊的增强道具来制造连锁以便累计高分数。游戏提供了七种模式，支持多人同时联机进行游戏，牌局千变万化，每次都会带来全新的体验。

权威游戏介绍

以 160 到 450 字左右的篇幅，介绍游戏的信息及特色，务求让大家对游戏的玩法、剧情、系统等有一个基本的认识，游戏介绍的详细程度分为 160 字和 450 字两种规格。

推荐指数

这是我们对该游戏的推荐度，从高到低为 1 星(★☆☆☆☆)到 5 星(★★★★★)。

购买点数

MSPT 即微软点数，概念与虚拟货币接近，XBLM 因为是全球统一的服务，所以收费内容的标价也是全球一致的，只要将自己的账号内充入足够的点数，就可以消费此来购买 Arcade 游戏了。

游戏基本信息

本栏包括游戏的发行商、游戏类型、一般可支持的游戏人数以及发售日，大家可以根据这些信息在 Xbox LIVE 中检索。

游戏索引 | GAME INDEX

2008 年度 Xbox360 Arcade 游戏销量排行榜

排名	游戏
1	城堡毁灭者
2	几何战争 2
3	时空幻境
4	克福林王国
5	UNO 纸牌
6	超级街头霸王 II Turbo 高清混合版
7	神鬼寓言 II 酒吧小游戏
8	毁灭公爵 3D
9	生化尖兵 重装上阵
10	百战天虫
11	灵魂能力
12	入口 寂静生存
13	毁灭战士
14	1942 联合打击
15	炸弹人 LIVE
16	洛克人 9
17	N +
18	战场之狼 3
19	彩球闯天关终极版
20	致命格斗 3

合金弹头3

购买点数 | 800MSPT
推荐指数 | ★★★★☆

METAL SLUG 3



发行商	SNK PLAYMORE	类型	动作
游戏人数	1～2人	发售日	2008年1月2日

本作是"《合金弹头》系列"中最后一部以SNK名义制作发行的作品，同时三代是被认为系列中素质最高的一作，为系列的发展奠定了稳固的基础。故事讲述了莫丁将军开始了新一轮的政变，政府军也开始对之进行新一轮的打击，然而真正的大敌宇宙人又回来了，在共同的敌人面前，曾经的对手又走到了一起，组成了联盟对抗宇宙人。

游戏仍然继承之前作品火爆搞笑的游戏风格，并首次出现了分支路线的设定：除去最后一关，前四关均可以有多种不同路线可供选择，每条路线的场景和敌人均不同，但最后面对的BOSS是一样的。游戏的流程丝毫没有缩水，虽然只有五关，但最后一关路线十分长，而除去传统的关卡，还增加了水下、横版和纵版射击的关卡，使得整个流程非常紧凑刺激。



配合关卡需要，本作增加了丧尸、潜水装等新的人物形态，其中丧尸形态与二代的木乃伊一样行动迟缓、跳跃能力大幅下降，而且只能使用手枪，不过该形态下普通杂兵对其的攻击全部无效，副武器也会变成攻击范围极广的喷洒毒液。作为系列传统的载具也在本作中增加了不少。



电子世界争霸战

购买点数 | 400MSPT
推荐指数 | ★★☆☆☆

Tron



发行商	Disney	类型	动作
游戏人数	1～2人	发售日	2008年1月9日

游戏改编自迪斯尼在1982年出品的经典同名电影，别看画面只有简单的像素图，电影中的著名场景都会在其中再现。故事发生在由一群人性化的数据和程序组成的电脑世界，玩家扮演的主人公要逐步深入被病毒渗透的电子世界，面对的敌人就是一些安全程序和病毒。游戏包含多种模式，原作中的光轮竞速、压力锅等小游戏都出现在这个虚拟的世界中。另外游戏支持Xbox LIVE的线上对战与合作。

摇滚兔

购买点数 | 800MSPT
推荐指数 | ★★★☆☆

Boogie Bunnies

发行商	Sierra	类型	桌上益智
游戏人数	1～2人	发售日	2008年1月16日

这是一群长相奇异的兔子……在游戏中它们要一路闯入好莱坞，一圆超级巨星之梦，但在它们道路的前方就是深沟峡谷，玩家的目的就是要使这些没头脑的兔子不再一步步地朝着深渊迈进。游戏的规则和玩法类似《泡泡龙》，只要消除相同颜色的兔子即可，创新之处是可以进行横向添加，而不是只从方阵的底部发出。全3D斜视角的画面非常舒服，绚丽的光影特效也很棒，非常适合MM。

国际象棋大师 LIVE

购买点数 | 800MSPT
推荐指数 | ★★★☆☆

Chessmaster LIVE

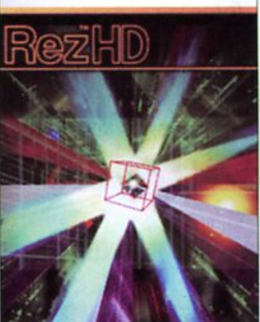
发行商	Ubisoft	类型	桌上棋牌
游戏人数	1～2人	发售日	2008年1月30日

育碧的"《国际象棋大师》系列"在同类游戏中一直所向披靡，在所有的国际象棋爱好者中都有口皆碑，这主要得归功于它的一流的AI、优良的教学工具以及精致的画面等综合因素。不过与其他版本不同的是，在本作漂亮的3D棋盘下，游戏的AI，即与电脑对局的部分有所缩减，而更强调了象棋爱好者之间通过Xbox LIVE进行对弈，同时为了增强娱乐性，还包罗了许多种其他类型的对局规则。

穿越火线HD

购买点数 | 800MSPT
推荐指数 | ★★★★☆

RezHD



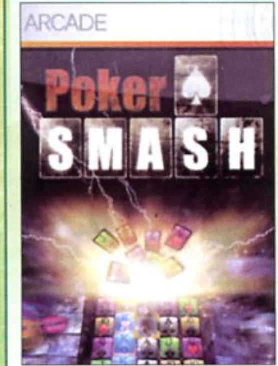
发行商	Microsoft	类型	射击
游戏人数	1人	发售日	2008年1月30日

本作是原先由UGA公司开发推出在DC主机上的一款射击游戏，不过也可以把本作归类为音乐游戏，因为在游戏的进行过程中融合了大量的音乐要素，玩家需要伴随着音乐的节奏按键才能够获得更高的分数。本作由于其独特创新的创意表现曾屡获殊荣，魅力可见一斑。此次的XBLA版保留原作魅力的基础上，配以更绚丽的视觉画面，再加上动人的迷幻音乐，让爱好者们重拾美好记忆。

扑克方块

购买点数 | 800MSPT
推荐指数 | ★★★☆☆

Poker Smash



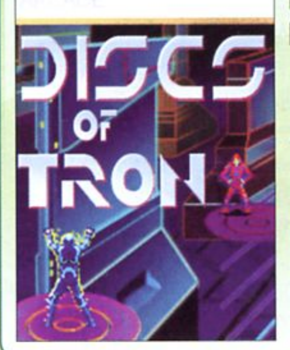
发行商	Microsoft	类型	桌上棋牌
游戏人数	1～2人	发售日	2008年2月6日

本作是一款以扑克牌形式的动作解谜游戏，顾名思义，就是将纸牌游戏的规则与方块游戏的玩法相结合。玩家需要根据扑克牌的花色和数字以垂直或水平的方向去整理纸牌，然后再按照一定条件去进行消除。在游戏中还可以运用诸如卡片炸弹等特殊的增强道具来制造连锁以便累计高分数。游戏提供了七种模式，支持多人同时联机进行游戏，牌局千变万化，每次都会带来全新的体验。

立体飞碟

购买点数 | 400MSPT
推荐指数 | ★★☆☆☆

Discs of Tron



发行商	Disney	类型	动作
游戏人数	1～2人	发售日	2008年2月13日

本作是移植自Midway的著名街机游戏。XBLA版中带给了我们更加出色的画面和更加华丽的音效。在游戏的单人模式中玩家要扮演主人公图恩，与邪恶的敌人萨克展开一对一的决斗，玩法非常简单，用自己身上惟一的武器"能量碟"丢向敌人，以及用防护盾牌来抵御敌人的攻击，相比原作还增加了追踪器等特殊武器。游戏中共有12关，同时加入双人游戏功能，用来和朋友对战也是蛮有趣的。

指挥官 基因团之战

Commanders:Attack of the Genos

购买点数 | 800MSPT
推荐指数 | ★★★☆☆



发行商	Sierra	类型	模拟策略
游戏人数	1～4人	发售日	2008年2月13日

本作是一款回合制策略游戏，画面十分简洁明快，科幻色彩非常浓郁。在游戏中需要玩家在科技发达的未来世界中进行战斗，玩家的目的当然就是要保护自己的领土并且攻击敌人。游戏中的作战单位还算丰富，有导弹战车、轰炸机和步兵等。在本作中有两个不同的结局，可以选择两个难度，最多可支持四名玩家进行混战，不过由于是回合制，可能对战的节奏会稍微慢一些。

扳机之心 Exelica

Triggerheart Exelica

购买点数 | 800MSPT
推荐指数 | ★★★☆☆



发行商	WARASHI	类型	射击
游戏人数	1～4人	发售日	2008年2月27日

所谓“机娘”，是指经过改造，或是装备了高科技的机甲装置亲身投入到战场上的美少女。以此类型角色作为主人公的游戏在日本层出不穷，尤以射击游戏居多，本作就是一款。在游戏中“扳机之心”是一种少女型战斗兵器的名称，游戏的一大特色是可以在战斗中夺取敌人的武器占为己用，除此之外BOSS会根据玩家的操作水平调节攻击型态，因此初上手的玩家也能体验到游戏的乐趣。

N+

N+

购买点数 | 800MSPT
推荐指数 | ★★★★★



发行商	Metanet Software	类型	平台动作
游戏人数	1～4人	发售日	2008年2月20日

可不要小看了本作，它的前身《N》曾获第七届IGF游戏节观众选择大奖，简约的画面，超强的物理引擎应用以及有点让人措手不及的难度给大家留下了深刻的印象。既然本作的标题是《N＋》，那么相对于原作的进化自然不用说了，另外本作同年还推出了NDS版以及PSP版。游戏中玩家需要操纵一名身手矫健的忍者不断躲避关卡中各种机关的攻击并收集金块，形式十分复古，也类似于FC上的经典名作《淘金者》，即主人公不能够攻击敌人，只能通过跑、跳、蹬墙反弹等动作来回避敌人和躲避机关，每关要在上方的时间槽消耗完之前找到绿的按钮，打开出口后逃脱即可，其中可以通过地图中的金币来补充时间。虽然玩法老套，但游戏的风格简单前卫，各种类似于激光球、机枪等障碍都十分具有科幻色彩，再配合动感的电子音乐，让整个游戏显得很现代。



值得一提的是本作的物理引擎相当出色，对于惯性的模拟非常真实，设计精妙，简约而不简单，操作的手感非常舒服，不过也因此增加了难度，对操作的精度要求很高，如果要想拿全金币必须得经过充分的练习才行。另外游戏也很厚道，300关的长度足够让爱好者大呼过瘾了。

火箭人 邪恶轴心

Rocketmen:Axis of Evil

购买点数 | 800MSPT
推荐指数 | ★★★☆☆

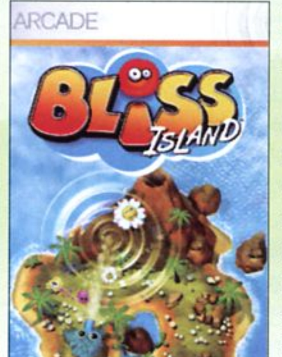
发行商	Capcom	类型	动作冒险
游戏人数	1～4人	发售日	2008年3月5日

粗心的玩家请先看清楚游戏的原名，虽然都是Capcom旗下出品的动作游戏，但本作是《火箭人(Rocketmen)》，不要一时手快买错……游戏中我们要加入自由行星英雄联盟，透过刺激的战斗来解放太阳系。其实本作可以看成是一个乱斗型游戏，玩家可以选择三种角色以及三种职业，要求在一个固定场地中击倒其他对手，场地中有很多奖励物品，可以通过拾取它们来强化武器装备。

极乐岛

Bliss Island

购买点数 | 400MSPT
推荐指数 | ★★☆☆☆



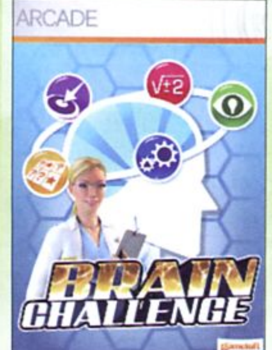
发行商	Codemasters	类型	益智
游戏人数	1～2人	发售日	2008年3月12日

本作是PC平台同名的益智游戏移植版，剧情主要讲述主人公Hoshi是一个在热带小岛生活的蓝色小毛人，不过最近它生活的极乐岛遭受了一些异生物的入侵，为了反抗，Hoshi在极乐岛的大冒险就开始了。游戏的玩法较为新颖，主要运用撞球游戏中的回力和角度原理来完成各关卡中的任务，关卡也十分丰富。全3D的画面风格十分独特，绚丽的动画效果和模拟真实的碰撞轨道都增加了游戏的趣味。

头脑风暴

Brain Challenge

购买点数 | 800MSPT
推荐指数 | ★★☆☆☆



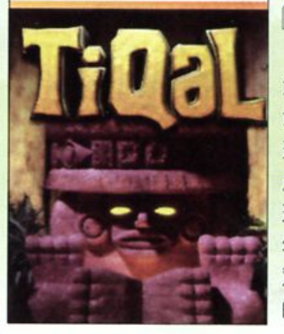
发行商	Gameloft	类型	益智
游戏人数	1～4人	发售日	2008年3月12日

游戏很像PC上一度十分流行的一款测试智商的小程序，本作由多个测试型的小游戏所组成，分别包括：逻辑能力(Logic)、数学能力(Math)、视觉记忆力(Visual Memory)与专注力(Focus)四项测试，共含有九种压力管理的小游戏锻炼玩家的的抗压性，以及九种创意训练来发掘各位脑内的对艺术的认知和素养，还可以透过详细的数据与图表来了解自己的情况。

玛雅方块

TiQal

购买点数 | 800MSPT
推荐指数 | ★★☆☆☆



发行商	Slapdash Games	类型	桌上益智
游戏人数	1～2人	发售日	2008年3月26日

本作是一款探险风格的方块消除游戏。游戏的进行方式非常像另一款著名的音乐方块游戏《Lumines》，只不过科幻的背景换成了玛雅文明的图腾，游戏的画面用华丽形容一点也不过分，艺术风格背景和动画完美的展现了玛雅文明的魅力，带有花纹的3D砖块和华丽的爆炸消除效果让人感到目眩神秘。游戏容易上手，难度适中，非常适合该类型游戏的新玩家。不过游戏的模式比较缺乏新鲜感。

卷首特稿 特别企划 典藏攻略 至尊年鉴 极限研究 软组织

钻子先生Online

购买点数 | 800MSPT
推荐指数 | ★★★★☆

Mr.DRILLER Online

发行商	NBGI	类型	动作
游戏人数	1～4人	发售日	2008年4月2日

从 1998 年开始，本系列以其童话般的风格，简单易上手的规则和紧张刺激的模式征服了众多玩家，成为了 NAMCO 的名作之一。游戏的方式很简单，就是使用手中的钻头不断向地底探索，只要注意补充氧气和不要被石块压住即可。游戏以往总是以单人进行为主，而此次登陆 XBLA，不仅保留了刺激的时间模式和掘地模式，更强调了通过 Xbox LIVE 进行线上对战，能够让爱好者们在网络上一较高下。

斑鸠

购买点数 | 800MSPT
推荐指数 | ★★★★★

Ikaruga

发行商	Treasure	类型	射击
游戏人数	1～2人	发售日	2008年4月9日

财宝公司的出品虽然不多，但是各个都是玩家追捧的精品。《斑鸠》是财宝公司在 2001 年所推出的纵向卷轴射击游戏，以 DC 相容的基板 NAOMI 制作完成，游戏使用了当时看起来非常绚丽夺目的 3D 绘图方式（实际上现在看起来依然赏心悦目）。后于 2002 年推出 DC 移植版、2003 年推出 NGC 移植版。

游戏融合了东洋风与科幻感觉，除了传统卷轴射击游戏的基本要素之外，加入了即时属性切换敌弹吸收的新奇玩法，即玩家的机体具备黑白两种属性，可通过按键切换，当机体为白属性时，即可吸收同为白属性的敌方子弹，并可对黑属性的敌人造成加倍的损伤，反之亦然。由于具备此独特的系统，因此玩家不再只是疯狂闪躲敌方子弹，而是视情况迅速切换自机属性，不以闪躲而以吸收敌方攻击的方式来应对，玩法与传统射击游戏有相当大的差异，大幅提升了游戏的技术性与挑战性。虽然有难度，但仍旧获得爱好者的高度评价。





其实这个系统设定来自于同公司的另一个作品《侧影幻象》，但是能够在本作发扬光大，完全是得力于游戏深邃的世界观和恢弘大气的音乐，不夸张地说，《斑鸠》在游戏艺术领域占有很高的地位。

波波鹿与飞天鼠

购买点数 | 800MSPT
推荐指数 | ★☆☆☆☆

Rocky And Bullwinkle

发行商	Microsoft	类型	动作
游戏人数	1～4人	发售日	2008年4月16日

游戏改编自上世纪六十年代美国的经典动画片。但相信包括原动画的 FANS 在内都不会有人会喜欢本作。简陋的画面令人提不起兴趣，原作的风格温馨搞笑，而本作则设计得很猥琐。游戏的每个迷你游戏都很单调，随便转转摇杆、动动按键就可以完成，十分无趣。另外游戏菜单排版混乱，很不体贴。要想照顾到低年龄层的玩家是对的，但是厂商如果把小孩子当白痴耍，那你们就错了。

战争地带

购买点数 | 400MSPT
推荐指数 | ★★★☆☆

Battlezone



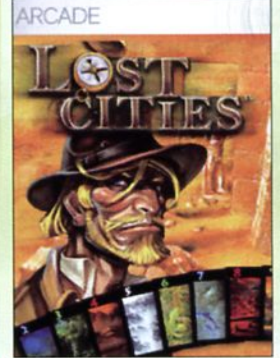
发行商	Atari	类型	主视角射击
游戏人数	1人	发售日	2008年4月16日

本作移植自雅达利在 1980 年的经典同名街机游戏，名字虽然和 EA 的《战地（battlefield）》相似，不过本作不是控制士兵，而是控制那种只会在未来世界出现的战车和飞船进行战斗。本作在极度“妄想”的 3D 环境中展开，因此各种武器的发射、爆炸效果都非常夺目，玩家可在多达 8 组各具特色的战车队伍中选择。此外还有极为丰富的大火力武器以及隐藏车辆在游戏中等待开启。

失落之城

购买点数 | 800MSPT
推荐指数 | ★★★☆☆

Lost Cities



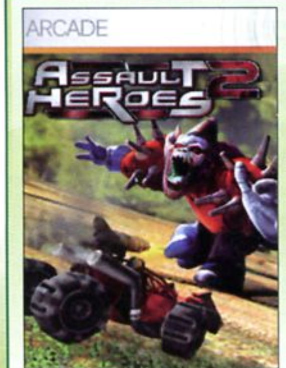
发行商	Sierra	类型	卡片
游戏人数	1～2人	发售日	2008年4月23日

游戏改编自 1999 年获得“国际玩家二人游戏大奖”的同名作。游戏讲述两个探险家在 5 个领域探险并获取回报的故事，游戏的方式就是通过卡片来进行战斗。本作的规则简单，平衡性把握得很好，除了运气要素外，玩家自己的判断力和风险意识非常重要。策略性极强，玩家要把握出牌和弃牌的诀窍，决定什么时候能开拓新的领域，什么时候应该放弃，非常适合二人对战同乐。

突击英雄2

购买点数 | 800MSPT
推荐指数 | ★★★☆☆

Assault Heroes 2



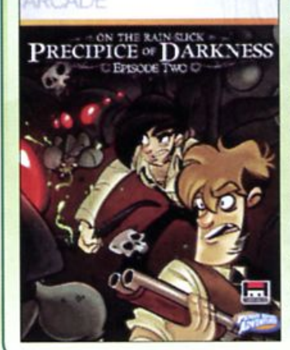
发行商	Sierra	类型	动作
游戏人数	1人	发售日	2008年5月14日

这已经是该系列在 XBLA 推出的第二作了，一代以其和经典游戏《绿色兵团》非常相近的玩法和精美的画面吸引了不少玩家，续作在前作基础上增加全新的关卡设计、武器系统、游戏内容也进行了大副强化，也因此逐渐形成了自己的风格。在本作玩家依然要扮演某特种部队的惟一幸存者，要驾驶四驱车或快艇，或是穿上军靴，杀入重重的敌人阵营中，与对方展开连场激战。

彭尼街道冒险

购买点数 | 1200MSPT
推荐指数 | ★★★★☆

Penny Arcade Adventure



发行商	Microsoft	类型	角色扮演
游戏人数	1人	发售日	2008年5月21日

本作是 XBLA 上为数不多的 RPG 之一，而且是系列作品，游戏的第二部也已经在 2008 年 10 月 29 日提供了下载。故事背景设定在有着美国 1920 年风格的新阿卡迪亚世界中，以古灵精怪的主人公迈克和杰瑞的冒险为主要流程。战斗则是非常典型的回合制，一些必杀技和法术的效果表现不错。游戏的第二部可以继承前作的存档，还增加了自定义关卡和角色的模式。

战神

Warlords

购买点数 | 400MSPT
推荐指数 | ★★☆☆☆

发行商	Atari	类型	桌上益智
游戏人数	1～4人	发售日	2008年5月28日

此《战神》非彼《战神》……本作是来自雅达利在上世纪八十年代的街机经典同名复刻。在游戏中有四个阵营，每一方都可以控制一个拍子去击打画面中跳动的火球，直至其弹到对方的城堡上造成破坏，而最终存活下来的一方便获胜。复刻版配以精美的3D画面，城堡墙壁爆炸的效果十分漂亮。游戏十分具有对抗性，非常适合四人混战，当然，找不到朋友时也可以设定电脑来作对手。

布库数独

Buku Sudoku

购买点数 | 800MSPT
推荐指数 | ★★★★☆

发行商	Microsoft	类型	桌上益智
游戏人数	1～4人	发售日	2008年5月28日

以数独为题材的游戏已经推出过不少，本作提供了多种实用教学，还可以根据自己需要调解九宫格的大小，并且还可让玩家选择是否显示提示、标示错误、以及提供解答，对数独新手的引导非常全面。游戏共有1200个谜题，除了传统的游戏模式，游戏还提供了对战谜题关卡，此模式要求任何一方只要完成一条线、列或一个九宫格，都会移除对手已填上的数字，也十分具有对抗性。

虚拟宇宙

Roogoo

购买点数 | 800MSPT
推荐指数 | ★★★☆☆

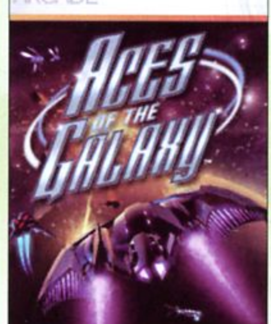
发行商	SouthPeak Games	类型	益智
游戏人数	1～4人	发售日	2008年6月4日

我们小时候都玩过这样一种玩具：一个空塑料桶，桶的四壁都是各种形状的缺口，我们需要将截面刚好和其对应的积木通过缺口塞到桶内，本作的制作灵感想必就是来自这个玩具吧。游戏要求将大量的流星找出相同的并排成一个整列，将它们与一个旋转的圆盘对齐，之后圆盘就会允许这些流星块通过并得分。不过各种敌人会随着流星块而制造各种障碍，不像我们拼玩具时没有干扰。

银河英雄

Aces of the Galaxy

购买点数 | 800MSPT
推荐指数 | ★★★☆☆



发行商	Sierra	类型	射击
游戏人数	1～2人	发售日	2008年6月4日

本作是一款3D飞行射击游戏，有着复古的动作与新一代的游戏方式。别看是Arcade游戏，本作的画面非常出色，包括消弱敌人团队的剧烈的射击效果，以光速前进的玩家所显示出炫目的时空扭转的效果等，都可以用"震撼"来形容，玩家仿佛在看一场精彩的电影。操作感出色，精彩场面也层出不穷，本作的时间转换是系统的核心，使用后就能拖慢敌人的速度，非常具有表演性。

战场之狼3

Wolf of the Battlefield:Commando 3

购买点数 | 800MSPT
推荐指数 | ★★★★☆

发行商	Capcom	类型	动作
游戏人数	1～3人	发售日	2008年6月11日

1985年，Capcom推出了一款开创性的动作射击游戏《战场之狼》，游戏当时在美国上市后标题借用了施瓦辛格正在热映的影片《Commando》的名字，我们也能一眼就看出孤胆英雄的主题。本作可以说是定义了"俯瞰视角动作游戏"这一流派，日后如《怒》等作品都在沿用了其游戏方式、操作和关卡设计。

时隔20余年后系列再次推出了新作在XBLA上，不能不让老玩家们为之感动。游戏重现了原作的狂热火爆，3D的画面在保持原作感觉的同时加入了许多华丽的效果让游戏显得栩栩如生。游戏的操作手感很舒服，左摇杆控制移动，右摇杆是控制开火的方向。多人模式非常有趣，重现了当年街机版的联合作战的爽快感，尤其是用战车进行合作，一个玩家负责驾驶，另外一个控制炮台。



游戏提供了四个可以使用的角色，同屏最多可以出现三个玩家，每个角色都有不同的属性，例如在力量和速度上的优缺点都很明显。海军陆战队员是各方面力量都较为均衡的角色，爆破手的速度很慢，但是破坏力很强。游戏可以使用的武器很多，从标准的机关枪到未来派的激光武器，每个角色还都有限定数量的炸弹和超级炸弹。



青蛙过河2

Frogger2

购买点数 | 800MSPT
推荐指数 | ★★★☆☆

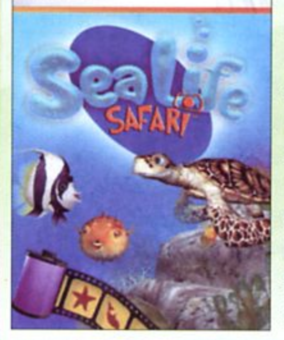
发行商	Konami	类型	动作
游戏人数	1人	发售日	2008年6月11日

原作是Konami早期的经典游戏，操作十分简单，玩家要用摇杆操作小青蛙通过布满汽车的高速公路，或者带领小青蛙跳上小河中流来流去的圆木过河。这也是本系列在XBLA上推出的第二作了，在续作中，青蛙的能力得到大幅度强化，除了可以进行三重跳跃之外，还增加了攻击敌人的能力。而在地图中除了干扰青蛙过河的障碍以外，还增加了不少奖励品，提高了关卡的挑战难度。

深海之旅

Sea Life Safari

购买点数 | 800MSPT
推荐指数 | ★★☆☆☆



发行商	Sierra	类型	模拟
游戏人数	1人	发售日	2008年6月18日

游戏中玩家要扮演潜水摄影师，使用相机捕捉深海世界的神奇风貌。本作包含了60余种海底生物，姿态形貌都十分生动，还提供了包括色彩缤纷的珊瑚礁到诡异的沉船区等五种独具风格的环境，游戏的操作和系统比较简单，玩家只有24次潜水的机会，所以要优先选择那些新鲜新奇的物种进行拍摄，并要想办法引诱这些生物摆出好玩的姿势，如此拍出的照片才能获取更多的报酬。

破坏元素

Elements of Destruction

购买点数 800MSPT
推荐指数 ★★★☆☆

ARCADE

发行商	THQ	类型	动作冒险
游戏人数	1～4人	发售日	2008年6月18日

这是一款让玩家体验爽快破坏的作品。在游戏中玩家扮演遭到开除的顶尖科学家，他有着一部可以操纵自然界力量的机器，自然就是用来报复开除他的公司了。随着主角的复仇计划，玩家也将前往世界各地运用大自然力量来好好破坏。游戏中可互动的场景非常丰富，不仅可以利用地震将大楼震碎、也可以召来闪电击落飞机，无论是乡村、城镇还是大都市，都是用来"蹂躏"的对象。

灵魂能力

SoulCalibur

购买点数 800MSPT
推荐指数 ★★★★☆

ARCADE

发行商	NBGI	类型	格斗
游戏人数	1～2人	发售日	2008年7月2日

尽管DC（DreamCast）早已退出历史舞台，但上面的众多游戏至今依然为玩家们津津乐道，XBLA为了吸引大批老玩家，也因此推出过《斑鸠》等多款当年DC上的经典游戏。不过由于对下载游戏容量150M的限制，很多作品都只能非常遗憾地经过了缩水，当年的"满分神作"《灵魂能力》此次登陆XBLA，也不免受到此遭遇。

《灵魂能力》是Namco于1998年推出的武器类格斗游戏，故事上是《魂之利刃》的续篇，在1999年推出了DC家用移植版，藉由DC大幅强化的3D绘图机能，呈现出更细致华丽的画面，并针对家用特性加入更多样化的游玩模式与更丰富的内容，也因此获得了游戏史上格斗类游戏的多项殊荣。

本次在XBLA上的推出，确实是根据X360的机能进行了优化调整，不过画面的增强修复使之变得很干净，显得比较怪，给人感觉像是在使用模拟器来进行游戏一样，而且只有4:3显示。游戏保留了原作的街机模式、练习模式和生存模式，



新增线上排行榜功能，不过并不支持在线对战，仅支援单机离线对战，如此网络功能就太单薄了。还有个比较令人遗憾的问题就是游戏在一开始就解除了所有隐藏的设定，这使得收集的乐趣大减。而作为系列的奠基石，虽然此次移植有这些瑕疵，但还是值得FANS们去珍藏。

高尔夫 准备挥杆

Golf:Tee It Up!

购买点数 800MSPT
推荐指数 ★★★☆☆

ARCADE

发行商	Activision	类型	体育
游戏人数	1～4人	发售日	2008年7月9日

游戏类似于"《大众高尔夫》系列"的卡通风格，不过击球的感觉偏向爽快，不同于后者的真实模拟，而作为击球系统核心的"焦点"功能，用来判断果岭的状况或是控制球的旋转，如此就能准确地控制白球的落点，在爽快的同时达到精确。本作包含单人的高尔夫球练习模式，也可以跟朋友们进行一场十八洞的多人竞赛。游戏还可以利用自创角色模式，创造属于自己的个性选手。

精神分裂者

Schizoid

购买点数 800MSPT
推荐指数 ★★★☆☆

ARCADE



发行商	Microsoft	类型	动作冒险
游戏人数	1～2人	发售日	2008年7月9日

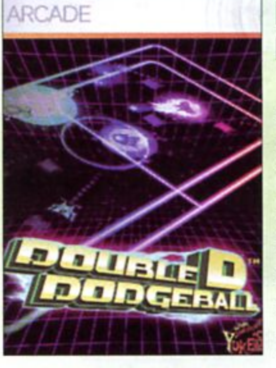
本作是由独立游戏工作室Torpex Games设计，以微软所提供的XNA工具所开发完成的。游戏有点像PC上的一个经典小游戏《是男人就撑过20秒》，也有点Arcade经典游戏《几何战争》的影子，还引入了类似《斑鸠》的属性系统，即接触到属性的子弹不会爆炸，还会增加攻击力以便破坏障碍物。而且支持两人配合游戏，玩家必须在敌人在猛烈的炮火中密切合作，彼此保护对方。

双重躲避球

Double D Dodgeball

购买点数 800MSPT
推荐指数 ★★☆☆☆

ARCADE



发行商	YUKE'S	类型	动作
游戏人数	1～4人	发售日	2008年7月16日

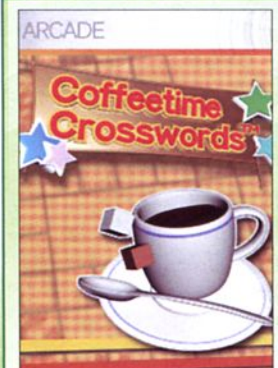
躲避球运动起源于英国，随着欧洲移民新大陆并在1900年左右盛行于美国，游戏的规则很简单，比赛队员分别站在场地两方，中间线为界，在互相躲避的同时再互相向对方击球并努力砸中其队员。本作的规则就是延用了躲避球，然而在游戏中将不只出现一个球，再加上比赛的场地也不是固定的四方形，如此躲避的难度要增大很多。虽然画面十分简单，但光影效果俱佳，非常适合与好友对战。

咖啡时光字谜

Coffeetime Crosswords

购买点数 800MSPT
推荐指数 ★★☆☆☆

ARCADE



发行商	Konami	类型	益智
游戏人数	1～2人	发售日	2008年7月16日

游戏来源于纵横填字游戏，这是一种在欧美十分流行的字谜游戏。大多为附有两组标有号码的谜面，一组指示横向构词，另一组指示纵向构词，每一格填入一个字母，或纵或横组成与谜面意义相符的词。19世纪首先出现于英格兰，直至现在欧美的报纸几乎无一不登字谜专栏。由于此字谜只能用于英语，所以国内的玩家可以当作一个非常休闲的英语训练迷你游戏来进行。

劲舞节拍

Go! Go! Break Steady

购买点数 800MSPT
推荐指数 ★★★☆☆

ARCADE



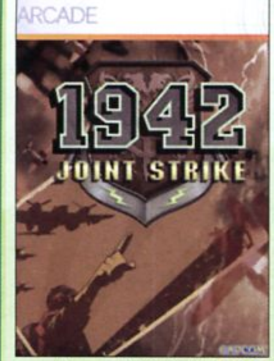
发行商	Microsoft	类型	动作
游戏人数	1～2人	发售日	2008年7月23日

本作由温哥华的独立游戏工作室Little Boy Games制作，是一款音乐解谜类游戏。在游戏中玩家将要随着音乐的节拍按相应的按键来获取分数，游戏的方式有点像PSP上的音乐游戏《Beats》，不断在画面四周漂浮的按键会逐一落在中央，只要按照节奏看准时机按下就可以了。游戏中会有六位街舞高手供玩家选择，可以在享受音乐的同时欣赏他们的街舞。游戏中有二十首歌曲可以选择。

1942 联合打击

1942: Joint Strike

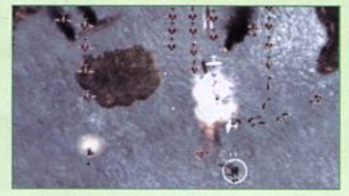
购买点数 800MSPT
推荐指数 ★★★★☆



发行商 Capcom 类型 射击
游戏人数 1～2人 发售日 2008年7月23日

1984 年 Capcom 推出了一款纵版射击游戏《1942》，故事以二战时期美日中途岛战役为背景，玩家可以驾驶各种经典战机与日军的飞机和战舰展开撕杀。当时因为游戏明快简洁的操作感和精彩的关卡一度引起了轰动，而它的制作人冈本吉起也因此成为了 Capcom 年轻制作人中的翘楚。如今，原作以进化版的姿态登陆了 XBLA，游戏不仅保留了原作的系统精华，更在画面以炫目的 3D 效果重制。

《1942 联合打击》仍然采用了俯视的射击视角，尽管游戏还会以 2D 的方式进行，但是场景和战机都是 3D 构建的，场景的表现和武器的爆炸效果都很出色，从画面上看起来简直就是一个新游戏。同时游戏以 16:9 宽屏的方式呈现，使得视野和移动的范围都增大了，当然，敌人和子弹也更加密集。游戏的音效略显单薄，不过值得一提的是背景音乐非常动听，本作的音乐是由 FC 上《潜龙谍影》的作曲家日比野则彦制作的。



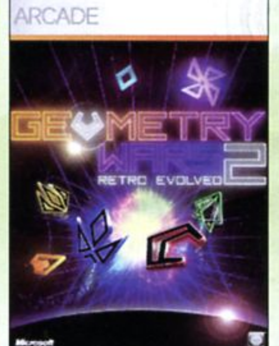


本作支持线上的双人模式，需要玩家分别从三架不同的战斗机里挑选，每架战斗机都有独自的"联合打击能量"，在本作中联合打击能量是特别的必杀技，需要你和你的同伴一起合作施放来提高最佳攻击效果。

几何战争2

Geometry Wars: Retro Evolved 2

购买点数 800MSPT
推荐指数 ★★★★☆



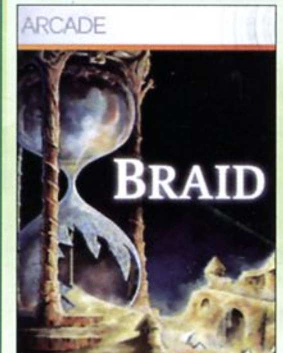
发行商 Activision 类型 射击
游戏人数 1～4人 发售日 2008年7月30日

《几何战争》无疑是最早一批登陆 XBLA 的人气最高的 Arcade 游戏之一，凭借奇幻的图形以及绚丽的画面成为热点。《几何战争 2》仍然保持了前作华丽爽快的战斗效果，以及激动人心的背景音乐。在本次的游戏中玩家之间还能够进行本地与网络之间的合作或对战，最多同时游戏人数增加到了四人。玩法依然如同前作，绿色方块会闪避你的攻击，红色圆形方块会转变成黑洞等设定都不变。

时空幻境

Braid

购买点数 1200MSPT
推荐指数 ★★★☆☆



发行商 Microsoft 类型 益智
游戏人数 1人 发售日 2008年8月6日

创意、关卡设计均属上乘！规则很简单，就是在各个世界中收集拼图碎片再拼装起来。能够用到的操作只有跳跃和时间倒退，游戏最大的乐趣主要在考虑如何拿到碎片的过程，这就需要玩家的细心观察，有时还要用到逆向思维。本作的水彩风格画面十分清新，音乐也很恬静，整个游戏过程让玩家感觉到很惬意，另外游戏的故事相当感人，因为有中文版，还是请大家自己去感受吧。

生化尖兵 重装上阵

Bionic Commando Rearmed

购买点数 800MSPT
推荐指数 ★★★★☆



发行商 Capcom 类型 动作
游戏人数 1～4人 发售日 2008年8月13日

本作是以 1988 年所推出的 FC 经典动作游戏《生化尖兵》（又叫《希魔复活》）为基础的复刻版，游戏用 3D 方式加以重制，承袭原作的 2D 横向卷轴玩法与关卡内容，并强化了战斗系统、追加隐藏新关卡、支持双人合作，让玩家重温系列首创的"钩索行动"。游戏透过动态阴影、粒子特效以及场景破坏等视觉效果来呈现更华丽的画面，著名画家森气楼也对角色设定进行了重新绘制。

大蜜蜂 蜂拥而至

Galaga Legions

购买点数 800MSPT
推荐指数 ★★★☆☆



发行商 NBGI 类型 射击
游戏人数 1人 发售日 2008年8月20日

1981 年由 Namco 推出的纵向经典射击游戏《大蜜蜂》是很多从 FC 时代走过来的玩家们的最爱，《大蜜蜂 军团》承袭了原作单纯的射击玩法，游戏中玩家将操作太空战机，对抗总数超过 4 万只的庞大敌方军团，透过高清的 3D 绘图所呈现的绚烂画面，会让你在体验爽快刺激的射击乐趣同时，也重拾起儿时美好的回忆。游戏包含街机模式和竞技模式，街机模式包含五个场景（每个场景有四级）。

神鬼寓言 II 酒吧小游戏

Fable II Pub Games

购买点数 800MSPT
推荐指数 ★★★★☆



发行商 Microsoft 类型 桌上
游戏人数 1人 发售日 2008年8月13日

为了给《神鬼寓言》宣传造势，微软不惜专门制作一款相关的 Arcade 游戏，这也是史无前例的了。本作包含了"命运之塔"（一种金字塔型的纸牌）、"拱心石"（一种有多样赌法的骰子）、"旋转盒"（纯粹拼运气的游戏）三个小游戏。并且可以在购入了《神鬼寓言 2》正式版后，将小游戏中获得的金币和十五项特殊道具转移给游戏的角色，并且还可以解开正式版的一些隐藏内容。

城堡毁灭者

Castle Crashers

购买点数 1200MSPT
推荐指数 ★★★★☆



发行商 Microsoft 类型 动作冒险
游戏人数 1～4人 发售日 2008年8月27日

XNA 游戏开发工具公布之初，微软的发言人就曾说：这套工具会释放任何一个游戏开发者的创意，而今就在这款《城堡毁灭者》上体现了出来。你可能很难想象，在 2008 年的最流行 Arcade 游戏榜单中，独占鳌头的不是知名厂商的经典之作，而是这款初出茅庐的游戏，另外，榜单的前五名中有三款游戏都是使用 XNA 游戏开发工具制作的。对于本作的质量自不用多说，推荐给每一个 X360 玩家。

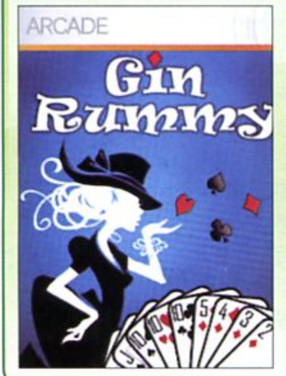
卷首特稿 特别企划 典藏攻略 至尊年鉴 极限研究 软组织

碎裂星云

Shred Nebula

购买点数 | 800MSPT
推荐指数 | ★★★☆☆

ARCADE



发行商	CrunchTime	类型	射击
游戏人数	1～2人	发售日	2008年9月3日

这是CrunchTime Games工作室的首款Arcade游戏，本作结合了大型街机那种在天空中自由飞翔、同时也能爽快射击的元素，以及多人同乐的刺激内容。玩家要驾驶着R.I.P.号实验火箭穿过银河系，寻找"失落探险队号"的下落。游戏共分三种模式，分别是冒险、抢分与多人模式。游戏是以3D方式营造出惊人的特效以及壮观的太空场景，在游戏深度与画面表现上绝不逊色于目前任何一款同类游戏。

金罗美

Gin Rummy

购买点数 | 400MSPT
推荐指数 | ★★☆☆☆

ARCADE

发行商	Sierra	类型	桌上棋牌
游戏人数	1人	发售日	2008年9月3日

拉米纸牌是纸牌游戏中的一大类，在美国十分盛行，基本玩法是形成3、4张同点的套牌，或形成不少于三张的同花顺，然后按规则对比结果，中国古代的麻将也可以说是拉米牌的远祖。而金罗美就是可以两人或多人进行的拉米牌的一种叫法。游戏的每场比赛结束时都有立即自动计分功能，同时提供详细的成绩表，列出双方实际获得的分数和奖励点数。本作最大支持4人联机。

真侍魂 霸王丸地狱变

Samurai Shodown II

购买点数 | 800MSPT
推荐指数 | ★★★★☆

ARCADE



发行商	SNK	类型	格斗
游戏人数	1～2人	发售日	2008年9月10日

如果说"《灵魂能力》系列"是3D武器格斗游戏的霸主，那么"《侍魂》系列"就是2D武器格斗游戏的王者，而对比《灵魂能力》一代在系列的奠基作用，《霸王丸地狱变》在系列中同样也是如此。

《真侍魂 霸王丸地狱变》是1994年SNK公司推出系列第二作，故事讲述了在霸王丸击败天草四郎后，大批的妖怪又出现在了人间，怀着各种目的走到一起的战士们再次展开了厮杀。游戏的一大特点是人物的招式设计得非常严谨，不像其它格斗游戏那样华而不实，《真侍魂》为玩家营造了一个真实的剑客世界，这里不讲究华丽的连技，没有炫目的杀招，所追求的就是一刀一剑的感觉，讲究的是出刀收刀的节奏，讲究的是稳，准，狠。游戏的系统较一代大幅度强化，增加了超必杀、翻滚、小跳、挑衅等多种动作，其中的翻滚在对战时相当的有用，高手对决时破绽都很少，翻滚往往就成为打破僵局的有效手段。除此之外，每个角色还可以有一种Q版变身技，人设和画面也都达到了当时的顶尖水平，游戏中登场的牙神幻十郎以及BOSS罗将神水姬都成为了格斗游戏史上经典不朽的角色形象。此次登陆XBLA支持了线上联机对战，欢迎爱好者们再次回味这款经典之作。



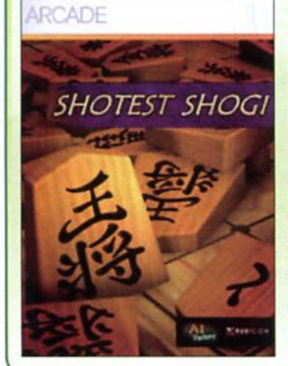


日本将棋

Shotest Shogi

购买点数 | 800MSPT
推荐指数 | ★★★☆☆

ARCADE



发行商	Microsoft	类型	桌上棋牌
游戏人数	1～2人	发售日	2008年9月10日

将棋又称日本象棋，是一种流行于日本的棋盘游戏，是由中国的唐朝时由象棋传到日本演变而成。将棋汇集了多种棋类的规则和技巧，又具有世上独有的吃子再投盘的战法，使得将棋成为了世界上最复杂、最深奥、最多变灵活的棋种之一。本作共设有16位电脑棋手、每位对手都有各自的棋风，同时还支持在线多人游戏。而对于新接触的玩家，也可以透过教学内容，慢慢了解基础规则。

户外急速保龄球

Rocket Bowl

购买点数 | 800MSPT
推荐指数 | ★★★☆☆

ARCADE

发行商	D3Publisher	类型	体育
游戏人数	1～4人	发售日	2008年9月10日

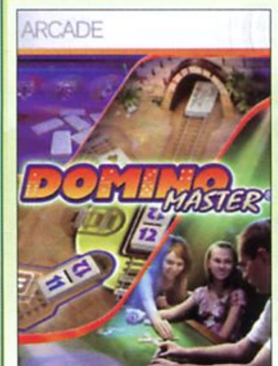
顾名思义，本作中保龄球比赛的进行不是在封闭的室内保龄球馆，而是要移步到宽敞的户外。玩家所要挑战的球道天马行空，除了一般的正常球道外，还有另外九条充满斜坡、隧道、回圈、高低起伏、弯道等障碍的特殊球道。然而除了球道的稀奇古怪，所用的保龄球同样有很多种类，有的会喷射，有的还会跳跃，性能越佳的球，爆发力与过弯能力就越强，让传统的保龄球运动更加欢乐。

骨牌大师

Domino Master

购买点数 | 800MSPT
推荐指数 | ★★☆☆☆

ARCADE



发行商	Microsoft	类型	动作
游戏人数	1人	发售日	2008年9月17日

要注意这款游戏可不是摆好阵式，然后再推倒形成连锁效应的"多米诺骨牌"，而是非常传统的骨牌游戏，传统骨牌常用于赌博(就是武侠小说中经常见到的"推牌九")，一副牌共28张，每张的正面有一直线或凸纹，将骨牌分成两个方区，每一方区用点数标出号码。现代多米诺骨牌的玩法种类繁多，但原理大致相同，本作就是结合了现代骨牌规则而制作的游戏。

毁灭公爵3D

Duke Nukem 3D

购买点数 | 800MSPT
推荐指数 | ★★☆☆☆

ARCADE



发行商	3D Realms	类型	主视角射击
游戏人数	1人	发售日	2008年9月24日

《毁灭公爵3D》推出已经13个年头了，当时游戏带给玩家的震撼是难以用语言所表述的，3D Realms靠着无与伦比的技术以及游戏的乐趣取胜，使《毁灭公爵3D》成为了游戏史上最著名的游戏之一，值得一提的是他们在作品中引入了很多幽默的元素，这是其他同类游戏所不具备的。游戏讲述主人公从异形手中拯救被虏女性们的故事，此次的XBLA版还追加了游戏过程自动录像等新功能。

洛克人9

Mega Man9

购买点数 | 800MSPT
推荐指数 | ★★★★☆

ARCADE

发行商	Capcom	类型	动作
游戏人数	1人	发售日	2008年10月1日

2008年最令洛克人FANS大跌眼镜的恐怕就是作为系列的正统续作，却是以8位机的型态出现在他们的面前吧，不按套路出牌的Capcom又给了玩家一个“惊喜”。本作的制作人是“《洛克人》系列”生父 船敬二，由之前担任《洛克人ZX》和《洛克人Zero》系列开发的Inti Creates公司负责制作。游戏分别通过Wiiware、PSN和Xbox LIVE发售在各个主机上，本作画面和音乐都以8位机的开发模式重新制作，老玩家们恐怕还能适应，但是从32位机以后开始接触游戏的玩家们恐怕就要头痛了，难度也将与《洛克人》的初代保持一致，玩家所能使用的按键也只有方向键、射击和跳跃键，在本作中还取消了蓄力和滑铲。和以往的作品一致，玩家依然要逐一击破从8个关卡中的岩浆人、混凝土人、旋风人等充满了特色的BOSS，并获得其特殊能力，最后对抗死对头威利博士。



游戏日版的副标题是《野望的复活》，讲述在洛克人粉碎威利博士的阴谋，世界恢复和平之后，突然又发生了大规模的机器人暴动事件，而且失常的机器人都是莱特博士制造的，莱特博士也被警察当成嫌疑犯而遭到逮捕。身为爱将的洛克人，为了洗刷博士的冤屈、揭开威利博士的新阴谋，于是与好友一同展开调查事件真相而开始了冒险。



战争世界

War World

购买点数 | 800MSPT
推荐指数 | ★★★☆☆

ARCADE

发行商	Ubisoft	类型	主视角射击
游戏人数	1人	发售日	2008年10月1日

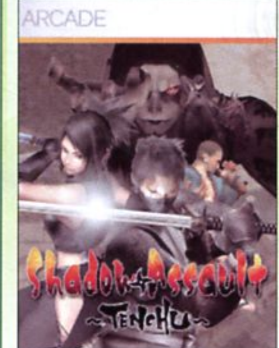
是一款以机器人格斗为题材的动作游戏，玩家需要自己定制的机器人，并为他们购买、安装上各种战斗装备，然后在竞技场上斗智斗用，获得最终的胜利。游戏使用第三人称视角，玩家可以清楚地看到帅气的机器人身后所背的各式武器和辅助装备。游戏提供16种机器人供玩家选择，单机游戏部分共100关，可以自由选择5种不同难度，多人游戏则有单挑、组队战等4种模式可以选择。

天诛 暗影突袭

Shadow Assault Tenchu

购买点数 | 800MSPT
推荐指数 | ★★★☆☆

ARCADE



发行商	FromSoftware	类型	策略
游戏人数	1～4人	发售日	2008年10月8日

本作是《天诛DS 暗影》的移植版，在本作中“《天诛》系列”最大特色的忍杀系统仍然健在，但是并非是单纯地靠近敌人去忍杀，而是通过与各种陷阱的结合来实现。例如：敌人被捕兽夹夹住后，从背后靠近敌人用忍刀直接进行攻击的“斩杀”；使用手里剑攻击敌人的“刺杀”等等。本作中力丸、彩女、铁舟、凛等系列主人公都会登场，玩家可以操纵他们通过网络进行最多4人联机对战。

流行音乐

Beat'n Groovy

购买点数 | 800MSPT
推荐指数 | ★★★☆☆

ARCADE



发行商	Konami	类型	音乐
游戏人数	1～2人	发售日	2008年10月8日

其实这就是Konami的招牌音乐游戏“《流行音乐》系列”的美版，游戏方式与一般音乐游戏概念相同，即为随著画面出现的节奏来敲击相应的按键，本系列的特点是除了收录时下最流行动听的歌曲外，更配以可爱的角色造型、单纯直觉的游戏方式来贴近玩家，因此本系列广受女性玩家欢迎。而美版自然收录的都是美国流行乐坛最优秀的作品了，喜爱欧美流行乐的玩家不要错过。

疯狂老鼠

Crazy Mouse

购买点数 | 400MSPT
推荐指数 | ★★☆☆☆

ARCADE



发行商	Microsoft	类型	动作
游戏人数	1～4人	发售日	2008年10月15日

2007年我国和微软合作成立的微软游戏技术平台在四川成都启动。第一款成果就是这款Arcade游戏，本作的题材源于2008年是中国农历的鼠年，玩家需要控制一只小老鼠单独穿越30多个二维迷宫，游戏还支持2-4名玩家共同闯关。不过非常遗憾的是国内大陆没有X360的发售渠道，大家要玩到本作只能在其他服务器上进行下载。在这里也让我们对国产游戏报以美好的祝愿和支持吧。

战利品时代

Age of Booty

购买点数 | 800MSPT
推荐指数 | ★★★★☆

ARCADE



发行商	Capcom	类型	动作冒险
游戏人数	1～4人	发售日	2008年10月15日

在游戏中玩家要控制一艘海盗船，在六角格子的棋盘闯荡，进港口时需要开炮攻占，在海上遇到商船或者对手时也要通过攻击他们来获得物资，对战舰的航速、装甲、攻击力和据点进行升级，有木头、火药、金币三种资源，每占领一个建筑就会有不同的资源生产出来。本作的风格轻松有趣，支持2～4人的线上对战或合作。游戏有25张固定的战斗地图，并且支持自定义绘制地图。

入口 寂静生存

Portal:Still Alive

购买点数 | 1200MSPT
推荐指数 | ★★★★☆

ARCADE



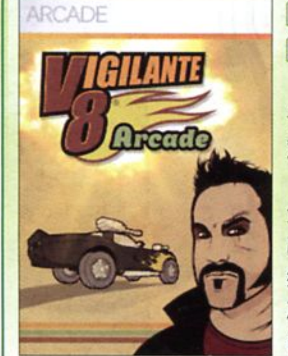
发行商	Microsoft	类型	动作
游戏人数	1人	发售日	2008年10月22日

《入口 寂静生存》是以2007年发售的PC名作《入口》为基础追加大量新要素、新模式的作品。《入口》是Valve饱受赞誉的一款将FPS和益智解谜相结合的创意作品。在游戏中存在大量时空“入口”，他们通往不同的房间或者房间的不同位置，灵活运用这些入口才能顺利地找到前进道路。《入口》除了PC版外，还被收录在《半条命2 橙色套装》中，XBLA版还追加了14个全新原创地图。

武装战斗车8

Vigilante 8:Arcade

购买点数 800MSPT
推荐指数 ★★★☆☆



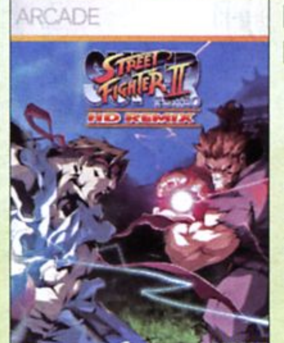
发行商 Activision　类型 桌上益智
游戏人数 1～4人　发售日 2008年11月5日

本作是Activision旗下的制作商Luxoflux于1998年在PS和N64推出的同名重制版，游戏方式和著名的《扭曲金属》类似，属于“车辆战斗类”。本作进行了画面、操作的全面强化，相比原作新增5个全新设计的具有高互动性的战场，有8辆上世纪70年代风格的经典车型供玩家选择。除了有单机4分屏游戏之外，玩家可以进行在线的8人竞技，并把自己的撞车技能点数上传到网上参加排名。

超级街头霸王II Turbo 高清混合版

Super Street Fighter II Turbo HD Remix

购买点数 1200MSPT
推荐指数 ★★★★★



发行商 Capcom　类型 格斗
游戏人数 1～2人　发售日 2008年11月26日

《街头霸王 II》当年在街机厅中的盛况是现在任何一款游戏都无法比拟的。本作创造了划时代的“轻、中、重”三键，并分为拳和脚两组，共计六个攻击键的格斗系统，不仅为系列奠定了基础，也创造了之后格斗游戏的传统规范；同时所有参战角色的特性开始出现平衡，使得每一位角色都有一批拥护者，也成为了日后格斗游戏制作的标杆；从故事设定而言，《街头霸王 II》也成为了之后其他同类竞相模仿的对象。本作的经典可见一斑。

既然是高清版，就与其他机种的简单移植不同，负责本作艺术指导、角色及背景设定、游戏动画制作等工作的是Udon Comics公司，即《街头霸王》官方漫画的制作者，因此游戏的人物形象偏重于美式风格。

而除了“高清”之外，游戏还加入很多新的要素，开发者也根据FANS中吸取的意见对游戏的平衡性做出了进一步的完善，部分角色的招式进行了改变，如隆加入了“伪波动拳”等。

另外游戏也增加了如支持在线对战，可以切换原声配音和重制配音等模式，尤其是本作强调的线上交流，除了基本的对战外，还增加了包括季赛、世界排名赛等多个项目。

班卓熊大冒险

Banjo-Kazooie Nuts&Bolts

购买点数 800MSPT
推荐指数 ★★★☆☆



发行商 Microsoft　类型 动作
游戏人数 1人　发售日 2008年11月11日

本作是当年N64上经典冒险游戏的同名移植版，借着2008年系列最新作推出的热潮，一代也在XBLA上登场与爱好者们再次见面。游戏中玩家必须从巫婆格兰蒂的手中救出即将变成怪物的少女。游戏许多经典搞笑情节至今看来都还很有趣，而且本次的画面还得到了大幅度强化。而且当购买了《班卓熊大冒险3》后，就可以和本作进行联动，就会增加“Stop N Swop”模式，也是一个不错的迷你游戏。

克福林王国

A Kingdom for Keflings

购买点数 800MSPT
推荐指数 ★★★☆☆

发行商 Microsoft　类型 模拟
游戏人数 1人　发售日 2008年11月19日

在2008年度大受欢迎的一款模拟经营类游戏，玩法类似经典的《模拟城市》。在游戏中玩家将可以自由操纵主角来建设城市，主角的身形十分庞大，因此可以将树木、巨石搬移到其它地方。游戏中还需要按照NPC的需求去完成某些任务，以便获得奖励，还会通过四个季节的转换来完美体现实际时间效果。本作的配乐与画面都十分清新，还支持四人同时游戏，合作建设一个巨大的城市。

最强火力

PowerUp Forever

购买点数 800MSPT
推荐指数 ★★★☆☆

发行商 NBGI　类型 射击
游戏人数 1人　发售日 2008年12月10日

本作的开发小组在游戏中加入无休止的生长系统，使得游戏在后期越来越复杂。游戏中玩家可以吸收自己所破坏的敌机来不断进化变强，或是通过同化增强武器威力来将全体敌人扫光。本作的几大模式都很有挑战性，生存模式中会有数不尽的敌人蜂拥而来；守卫爆冲模式中要以最短的时间解决所有守卫；防卫模式中玩家只能使用盾牌；而在杀无赦模式中，则有无限制的武器可以使用。

陨石大战

Meteos Wars

购买点数 800MSPT
推荐指数 ★★★★☆



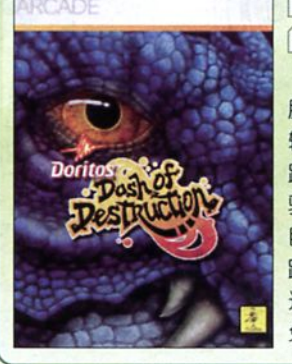
发行商 Q Entertainment　类型 益智射击
游戏人数 1～2人　发售日 2008年12月10日

一款别出心裁的方块类游戏。以陨石为主题，讲述各个星球的生物为了保卫自己的星球，利用排列在一起会喷射的特殊陨石来抵抗外星陨石侵略的力量，喷射过程中还要不停的控制陨石来实现二次喷射，场面十分壮观宏伟，极大的喷射力量给人一种无与伦比的爽快感，不同陨石的效果都不同。游戏要求玩家必须眼疾手快并且高度集中注意力，是个锻炼眼力、手指灵活性的好游戏。

毁灭冲击

Dash of Destruction

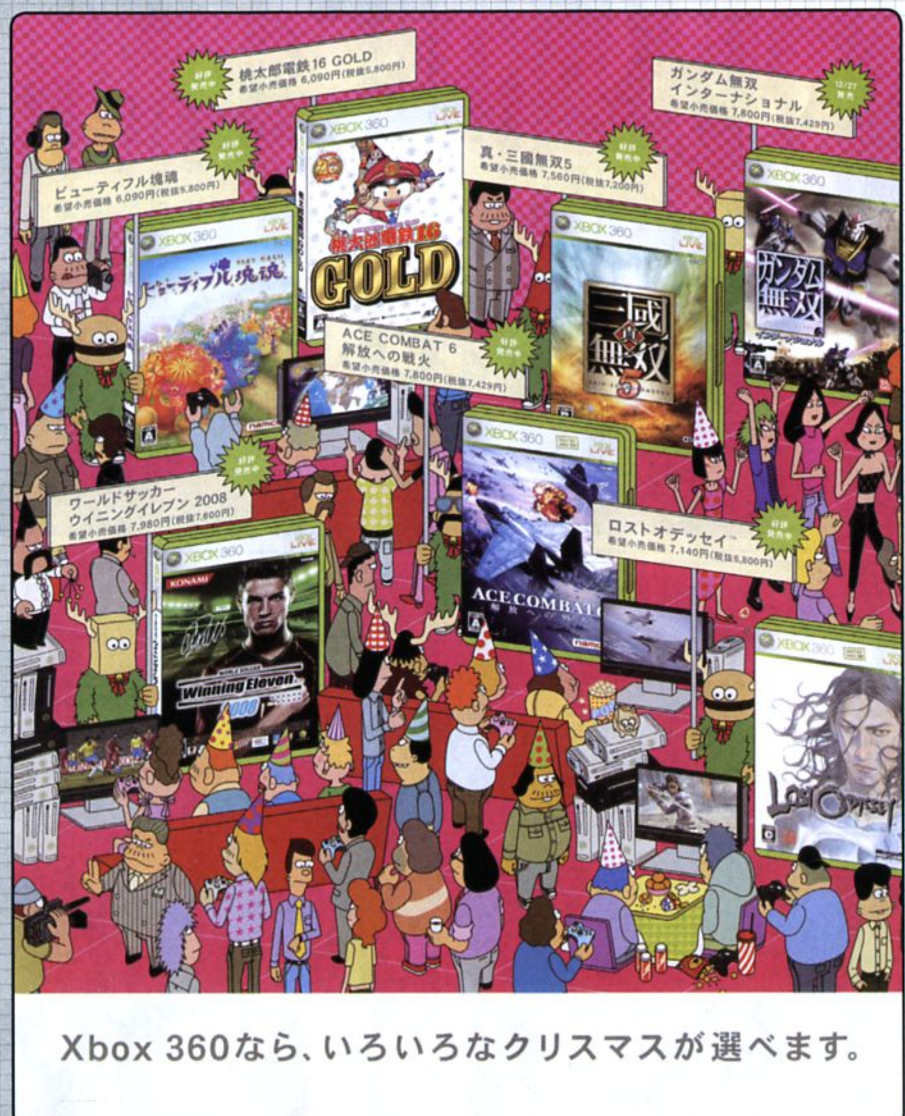
购买点数 0 MSPT
推荐指数 ★★☆☆☆



发行商 Microsoft　类型 动作

游戏人数 1人　发售日 2008年12月17日

本作是2008年游戏创作题材比赛的优胜作品，在游戏中玩家可以扮演一头饥肠辘辘的暴龙在城市间穿梭，它的目的就是拦截路上高速行驶的卡车；也可以扮演卡车的驾驶员，目的是躲避暴龙破坏的路线，平安到达目的地。如果你是竞速游戏的爱好者，可以跟其他3位好友一起在混乱模式中来一场你追我跑的追逐大战。值得一提的是本作完全免费，最起码还有200点成就可以拿嘛！





X360圣诞促销

每逢圣诞，便是各路商家使出浑身解数促销的大好商机，而在日本市场一直苦战的 X360 自然也不会放过这每年"最后一搏"的机会。这幅充满了卡通风格的促销广告充满了温馨的圣诞气氛，假若日本市场的 X360 销售状况真的能如画中所描绘的那样，微软恐怕睡着了都要笑醒。不过实话实说，这份"东西不挨"风格的广告，怕是难以贴合日本消费者的审美观，微软的营销部门真是该好好检讨一下。





孤岛惊魂2

育碧近几年的游戏基本上都是为符合欧美玩家口味而设计的，但他偏偏又把这些游戏一个不漏地推广到了日本市场，而销售成绩嘛……自然是一塌糊涂。《孤岛惊魂 2》这款第一人称视点的射击游戏从素质上来说绝对是一流的，但是在不喜这口的日本玩家那里，怕是最多落个叫好不叫座的结局。我们仿佛可以想像，如广告中主人公茫然地望着非洲大地那样，育碧也茫然地望着日本市场，有心无力。拜托，不是菜做得好就够了，你还得做得对味才行啊！



文 九兵卫 美编 anubis

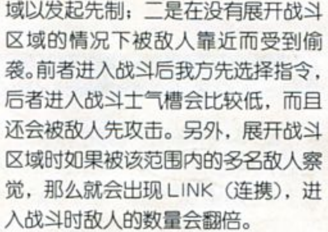
《最后的神迹》是 2008 年 SE 重点打造的原创角色扮演游戏。采用了虚幻引擎 3 的本作不仅在画面上非常令人满意，游戏对于系统方面的革新也让玩家体验到了一种与众不同的乐趣。部队之间的大魄力战斗、队员的有选择性培养，这些都是值得我们去细心研究的地方。下面就给大家带来本作的全方位攻略透解！

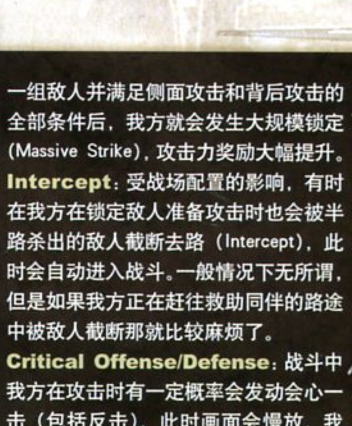
最后的神迹		Square Enix	角色扮演
X360	The Last Remnant		日版
	2008年11月20日发售	1人	6800日元
	无对应周边		对应15岁以上玩家

完全系统手册

遇敌方式

在游戏中，迷宫里的所有敌人都是可见的，他们的警戒状态会在头上的小圆框中显示出来，“……”表示没有察觉，“！！”则表示发现玩家，当敌人接近我方，其头上的小圆框就会由白变红，这时候才能进入战斗。与敌人发生战斗也会有两种情况：一种是我方主动按下RT键展开战斗区域以发起先制；二是在没有展开战斗区域的情况下被敌人靠近而受到偷袭。前者进入战斗后我方先选择指令，后者进入战斗士气槽会比较低，而且还会被敌人先攻击。另外，展开战斗区域时如果被该范围内的多名敌人察觉，那么就会出现LINK（连携），进入战斗时敌人的数量会翻倍。





战斗方式

游戏采用的是集团作战的战斗方式，每个小队共享一条HP槽，战斗结束后自动回满。除了向敌人移动时不会发生对峙以外，选择指令并进入战斗后会根据战场敌人与位置的不同而出现多种不同的战斗方式，具体效果如下。

Lock Up：锁定（Lock Up）是最普通的攻击方式。一回合内敌我方双方小队的成员均各拥有一次行动机会，在使用道具指令或者切换敌人时会自动解除锁定。

Side Attack：发动侧面攻击（Side Attack）并不需要敌人处于我方侧面，只要我方小队对已经处于被锁定的敌人攻击就可以发动（特定BOSS除外），其好处是我方攻击力获得额外奖励而且不会受到反击。

Rear Assult：背后攻击（Rear Assult）相比侧面攻击更加有利。当两个小队同时锁定一队敌人，我方另一组队员继续加入并对其攻击就可以发动背后攻击，攻击力奖励的效果非常明显。

Raid Lock：偷袭（Raid Lock）虽然只要单组的小队就可以完成，但是在进入战斗之前需要不被敌人发觉，发动时同样会有攻击奖励。

Multi Lock：在进行一些BOSS战时，即使满足侧面攻击的条件，BOSS也同样会反击，这就是多重锁定（Multi Lock）。游戏后期的很多BOSS都有这项能力，战斗时需要格外小心。

Massive Strike：所有小队同时锁定一组敌人并满足侧面攻击和背后攻击的全部条件后，我方就会发生大规模锁定（Massive Strike），攻击力奖励大幅提升。

Intercept：受战场配置的影响，有时在我方在锁定敌人准备攻击时也会被半路杀出的敌人截断去路（Intercept），此时会自动进入战斗。一般情况下无所谓，但是如果我方正在赶往救助同伴的路途中被敌人截断那就比较麻烦了。

Critical Offense/Defense：战斗中我方在攻击时有一定概率会发动会心一击（包括反击），此时画面会慢放，我们只要看准时机按下屏幕中提示的按键就可以发动。角色的武器不同，反应按键也不同，其中剑和刀为A键，杖为B键，枪为Y键，锤子为X键，斧为RT键。会心一击最大的好处就是可以将我方队员的攻击顺序直接提前。





战斗等级与能力提升

本作中没有具体的等级概念，每场战斗后游戏会给玩家的战斗等级（Battle Rank/バトルランク）作出评价。战斗等级越高，即使是同样的敌人也会变得更强。原则上讲，只要击败敌人的数量增加，战斗等级就会不断提升，当然也不排除战斗结束因我方小队战斗不能而导致等级下降的情况。和其他游戏不一样，本作中人物的能力提升不受等级限制随时都可以进行。越是与高等级的敌人战斗，能力就越是容易提升。换而言之，如何在与同样数量的敌人战斗的情况下获得更高的能力提升就变得很重要，否则就算战斗等级再高，队员能力也有可能会非常低。培养角色的基本要求具体概括起来就是以下几个原则：不要与胜利后提升能力不明显的敌人战斗；单对单战斗，不要一次与多名敌人发生LINK；尽量找强力的杂兵进行挑战，形势看似对我方越不利则能力提升越快；避免混合编队，物理和魔法类的队员在战斗中有区别地加以锻炼。

战斗指令效果一览

本作的战斗是根据不同情况随时变换的，玩家无法自行做出选择，为了方便大家根据战局的不同制定战斗策略，这里将所有战斗指令作一个说明。



攻击指令	
指令名	效果
攻击しろ	使用普通攻击，AP消耗为0
蹴散らせ!	对实力比我方稍弱的敌人发动普通攻击
サクッとかたづけろ!	对实力比我方弱很多的敌人发动普通攻击
玉砕覚悟で攻めろ!	对实力比我方强很多的敌人发动普通攻击（该指令能让我方成长更快）
加势しろ	用普通攻击支援我方被锁定的队友
突击ッ!	用普通攻击支援我方锁定BOSS的队友
见惯れない奴だが臆せず攻めろ!	与稀有怪物战斗时的特殊指令
側面から攻めろ	发动侧面攻击
背面を突け	发动背后攻击
状况を覆せ!	士气槽低下时对其进行少量回复
全力で攻击しろ!	发动队员威力最高的招式，AP消耗较大
ファイティングアーツで攻めろ	以物理攻击技能为主
ミスティックアーツで攻めろ	以魔法攻击技能为主
まとめてかたづけろ!	将敌方小队整体作为目标发动攻击
状态异常を狙え	发动使敌人状态异常的攻击
士气を低下させろ	使用战略术法让敌人士气低下
临机应变に对应しろ	由小队的队员自行根据情况指定作战方针
盾になれ	前卫进行防御，后卫进行回复，根据情况也可以发动攻击
チャンスをうかがえ	如果没有发动侧面攻击的机会则原地待机
待机して战力温存だ	原地待机，AP大幅回复
リーダーを溃せ	抓住1回合内消灭敌方小队的机会
カウンターを狙え	截断敌方小队
远距离から攻击しろ	使用魔法对敌人发动单方面攻击，不会被锁定

回复与辅助指令	
指令名	效果
救助しろ	使用道具或魔法复活我方小队，该回合也可以使用回复技能
アイテムアーツでHP紧急回复!	最快速度使用道具进行回复，需要先解除锁定状态
急いでHP回复だ!	对被锁定的我方小队根据情况采取HP回复行动
なんとしても救い出せ!	对被锁定的我方濒死小队根据情况采取HP回复行动
HPに余裕を持っていけ	进行HP回复的同时发动攻击
攻击辅助をしつつ攻击だ	发动攻击力上升的技能
防御辅助を使って坚实に攻めろ	发动防御力上升的技能
カバーに入れ	对锁定敌人的我方小队边掩护边攻击
セットアップ!	使用能力值上升的技能
リカバーに控えていろ	我方小队HP不足时及时给予回复
防御を固めろ	小队全员原地防御

特殊指令

战斗中的特殊指令包括召唤兽、必杀技、全体治愈、全屏魔法攻击等等，它们会用“！”和黄色表示出来，人物栏也会出现黄色气槽。虽然特殊技威力和效果都很不错，但由于其完全是随机出现的，所以很考验玩家的运气。不过貌似特殊指令在濒死状态以及 AP 值全满的状态下似乎出现的概率会高一点。（具体参见后表）



异常状态	
名称	效果
带炎	对炎无效，行动次序被强制变更到最后
带冰	对冰无效，追击效果强制为0
带雷	对雷无效，会心一击概率强制为0
带酸	对酸无效，特殊防御强制为0
带石化	受到伤害有一定几率直接死亡
ピヨリ	下一回合无法行动（气绝）
グロッキー	陷入濒死状态
ポイズン	我方小队每名队员行动时HP减少1/6
パライズ	我方小队无法使用物理攻击（麻痹）
サイレス	我方小队无法使用魔法攻击（沉默）
カーズ	我方小队每名队员行动时一定概率直接死亡
ファンブル	小队队长死亡，队员不受玩家控制
アニメート	队员不受玩家控制并成为我方敌人
KO	战斗不能

士气槽与 AP



士气槽是影响战局的一个关键要素。士气槽过低，敌人的攻击力会上升，我方回避率下降；士气槽压倒敌人时，我方（队员全身冒蓝气）会心一击概率大幅上升，攻击力也可以得到额外奖励。AP 槽则显示于 HP 的下方，它是我方发动技能和魔法的必要条件，待机时回复最快，每回合结束也会自动补充，有一些诸如全力攻击的指令也必须要 AP 满足一定条件才会出现。



技能



在战斗中，下达小队指令后每名角色都会使用相应的技能，这些技能效果不一，每个角色所拥有的技能也因武器的不同而种类各异。通过不停地进行战斗而学会或者提升各种的技能，也可以说是本作的一个核心系统。（具体见后表）

除了攻击技能、术法技能、道具技能这三大类之外，有些技能是特定的武器所附加的，还有一些威力巨大的禁忌术法则需要满足特定的条件，这些都是我们需要注意。虽然发动条件苛刻，但这类技能的回报和效果也是相当可观的。

（※注：攻击技能种类繁多，这里不予以一一列出。）

术法技能一览
ミスティックア－ツ

突击术法

近身作战时所使用的术法

名称	效果	等级	消费AP	属性	特殊效果
アサルトエナジー	给予敌方小队术法伤害（小）	1	9	冲击【弱】	雷击+1
		2	9	冲击【弱】	雷击+2
		3	7	强冲【中】	雷击+3
		4	7	强冲【中】	雷击+4
		5	6	神冲【强】	雷击+5
アサルトウエイヴ	给予敌方小队术法伤害（中）	1	18	斩击【弱】	无
		2	18	斩击【弱】	无
		3	15	强斩【中】	无
		4	15	强斩【中】	无
		5	12	神斩【强】	无
クイックチャージ	我方小队速度提升	1	18	无	SPD提升
		2	18	无	SPD提升
		3	15	无	SPD提升
		4	15	无	SPD提升
		5	12	无	SPD提升
アサルトアシッド	给予范围内敌方小队术法伤害（大）	1	27	冲击【弱】	酸击+1
		2	27	冲击【弱】	酸击+2
		3	24	强冲【中】	酸击+3
		4	24	强冲【中】	酸击+4
		5	21	神冲【强】	酸击+5
アサルトフロスト	给予敌方小队术法伤害（大）	1	36	斩击【弱】	冰击+1
		2	36	斩击【弱】	冰击+2
		3	33	强斩【中】	冰击+3
		4	33	强斩【中】	冰击+4
		5	30	神斩【强】	冰击+5
アサルトフレア	给予敌方小队术法伤害（特大）	1	48	冲击【弱】	炎击+1
		2	48	冲击【弱】	炎击+2
		3	46	强冲【中】	炎击+3
		4	46	强冲【中】	炎击+4
		5	45	神冲【强】	炎击+5
グレネードインパクト	给予敌方小队术法伤害（特大）	1	67	打击【弱】	炎击+1
		2	67	打击【弱】	炎击+2
		3	64	强打【中】	炎击+3
		4	64	强打【中】	炎击+4
		5	63	神打【强】	炎击+5

狙击术法

可以进行远程攻击的术法

名称	效果	等级	消费AP	属性	特殊效果
ミスティックミサイル	给予敌方小队术法伤害（小）	1	9	贯通【弱】	无
		2	9	贯通【弱】	无
		3	7	强贯【中】	无
		4	7	强贯【中】	无
		5	6	神贯【强】	无
シャインミサイル	给予敌方小队术法伤害（中）	1	18	贯通【弱】	无
		2	18	贯通【弱】	无
		3	15	强贯【中】	无
		4	15	强贯【中】	无
		5	12	神贯【强】	无
サイレスショット	给予敌方小队术法伤害（中）	1	18	贯通【弱】	沉默
		2	18	贯通【弱】	沉默
		3	15	强贯【中】	沉默
		4	15	强贯【中】	沉默
		5	12	神贯【强】	沉默
スモークショット	给予敌方小队术法伤害（中）	1	20	贯通【弱】	无
		2	20	贯通【弱】	无
		3	16	强贯【中】	无
		4	16	强贯【中】	无
		5	14	神贯【强】	无
スネアショット	给予范围内敌方小队术法伤害（大）	1	36	贯通【弱】	气绝
		2	36	贯通【弱】	气绝
		3	33	强贯【中】	气绝
		4	33	强贯【中】	气绝
		5	30	神贯【强】	气绝
スパイダーショット	给予敌方小队术法伤害（特大）	1	48	冲击【弱】	麻痹
		2	48	冲击【弱】	麻痹
		3	46	强冲【中】	麻痹
		4	46	强冲【中】	麻痹
		5	45	神冲【强】	麻痹

名称	效果	等级	消费AP	属性	特殊效果
クレイモアホールド	给予敌方小队术法伤害（特大）	1	67	冲击【弱】	无
		2	67	冲击【弱】	无
		3	67	强冲【中】	无
		4	64	强冲【中】	无
		5	53	神冲【强】	无

工作术法

给予敌方异常状态攻击的术法

名称	效果	等级	消费AP	属性	特殊效果
ポイズン・エージェント	给予敌方小队术法伤害（小）	1	9	冲击【弱】	毒
		2	9	冲击【弱】	毒
		3	7	强冲【中】	毒
		4	7	强冲【中】	毒
		5	6	神冲【强】	毒
パライズ・エージェント	给予敌方小队术法伤害（中）	1	18	冲击【弱】	麻痹
		2	18	冲击【弱】	麻痹
		3	15	强冲【中】	麻痹
		4	15	强冲【中】	麻痹
		5	12	神冲【强】	麻痹
スモーク・エージェント	给予敌方小队术法伤害（中）	1	27	冲击【弱】	无
		2	27	冲击【弱】	无
		3	24	强冲【中】	无
		4	24	强冲【中】	无
		5	21	神冲【强】	无
サイレント・エージェント	给予敌方小队术法伤害（中）	1	22	贯通【弱】	沉默
		2	22	贯通【弱】	沉默
		3	18	强贯【中】	沉默
		4	18	强贯【中】	沉默
		5	16	神贯【强】	沉默
ウィークネス	给予敌方小队术法伤害（大）	1	36	打击【弱】	士气低下【小】
		2	36	打击【弱】	士气低下【小】
		3	33	强打【中】	士气低下【小】
		4	33	强打【中】	士气低下【小】
		5	30	神打【强】	士气低下【小】
ブリーチ・エージェント	给予敌方小队术法伤害（特大）	1	48	打击【弱】	士气低下【中】
		2	48	打击【弱】	士气低下【中】
		3	46	强打【中】	士气低下【中】
		4	46	强打【中】	士气低下【中】
		5	45	神打【强】	士气低下【中】
ロスト	给予敌方小队术法伤害（特大）	1	67	冲击【弱】	夺得AP
		2	67	冲击【弱】	夺得AP
		3	64	强冲【中】	夺得AP
		4	64	强冲【中】	夺得AP
		5	63	神冲【强】	夺得AP

救助术法

我方进行回复和救助时所使用的术法

名称	效果	等级	消费AP	属性	特殊效果
ヒール	我方小队HP小回复	1	9	无	HP回复
		2	9	无	HP回复
		3	7	无	HP回复
		4	7	无	HP回复
		5	6	无	HP回复
キュア	我方小队异常状态回复	1	18	无	异常状态回复
		2	18	无	异常状态回复
		3	15	无	异常状态回复
		4	15	无	异常状态回复
		5	12	无	异常状态回复
リフレッシュ	我方小队能力异常效果回复	1	18	无	能力状态回复
		2	18	无	能力状态回复
		3	15	无	能力状态回复
		4	15	无	能力状态回复
		5	12	无	能力状态回复
メディカルヒール	我方小队HP大回复	1	27	无	HP回复
		2	27	无	HP回复
		3	24	无	HP回复
		4	24	无	HP回复
		5	21	无	HP回复
サポート	我方小队能力提升	1	36	无	STR・INT・SPD提升
		2	36	无	STR・INT・SPD提升
		3	33	无	STR・INT・SPD提升
		4	33	无	STR・INT・SPD提升
		5	30	无	STR・INT・SPD提升
デバインエコー	我方陷入战斗不能小队复活、HP100%回复	1	129	无	复活
		2	129	无	复活
		3	118	无	复活
		4	118	无	复活
		5	108	无	复活

リブート	我方陷入战斗不能小队复活、HP100%回复、全部状态异常解除	1	172	无	复活/状态异常解除
		2	172	无	复活/状态异常解除
		3	158	无	复活/状态异常解除
		4	158	无	复活/状态异常解除
		5	144	无	复活/状态异常解除





禁忌术法

特定条件下发动的大威力攻击、回复术法

名称	效果	等级	消费AP	属性	特殊效果
ブラックアウト	给予大范围内敌方小队术法伤害（大）	1	36	强斩【中】	雷击+1
		2	36	强斩【中】	雷击+2
		3	32	神斩【强】	雷击+3
		4	32	神斩【强】	雷击+4
		5	28	神斩【强】	雷击+5
ホワイトアウト	给予大范围内敌方小队术法伤害（特大）	1	48	强打【中】	冰击+1
		2	48	强打【中】	冰击+2
		3	44	神打【强】	冰击+3
		4	44	神打【强】	冰击+4
		5	40	神打【强】	冰击+5
シボウルスボール	给予大范围内敌方小队术法伤害（特大）	1	64	强打【中】	气绝/麻痹/沉默/毒
		2	64	强打【中】	气绝/麻痹/沉默/毒
		3	62	神打【强】	气绝/麻痹/沉默/毒
		4	62	神打【强】	气绝/麻痹/沉默/毒
		5	60	神打【强】	气绝/麻痹/沉默/毒
癒しの水	大范围内我方小队HP・APを回复（特大）	1	64	无	HP回复
		2	64	无	HP回复
		3	62	无	HP回复
		4	62	无	HP回复
		5	60	无	HP回复
フェイタルエクリプス	给予大范围内敌方小队术法伤害（超特大）	1	64	万能【弱】	无
		2	64	万能【中】	无
		3	62	万能【中】	无
		4	62	万能【强】	无
		5	60	万能【强】	无

战略术法

令我方战斗能力提升的术法

名称	效果	等级	消费AP	属性	特殊效果
マジックシールド	我方小队附加魔法防御效果	1	9	无	魔法防御
		2	9	无	魔法防御
		3	7	无	魔法防御
		4	7	无	魔法防御
		5	6	无	魔法防御
プロテクション	我方小队对物理攻击无敌	1	27	无	对物理攻击无敌
		2	27	无	对物理攻击无敌
		3	24	无	对物理攻击无敌
		4	24	无	对物理攻击无敌
		5	21	无	对物理攻击无敌
デコイ	我方小队附加诱敌效果	1	36	无	诱敌
		2	36	无	诱敌
		3	33	无	诱敌
		4	33	无	诱敌
		5	30	无	诱敌
エール	我方小队士气上升	1	48	无	士气上升【中】
		2	48	无	士气上升【中】
		3	46	无	士气上升【中】
		4	46	无	士气上升【中】
		5	45	无	士气上升【中】
ヒーロー	我方小队全能力值上升（STR・INT・AT・DF・GUARD）	1	48	无	全能力上升
		2	48	无	全能力上升
		3	46	无	全能力上升
		4	46	无	全能力上升
		5	45	无	全能力上升

战术术法

令敌方战斗能力低下的术法

名称	效果	等级	消费AP	属性	特殊效果
ブラフ	敌方小队士气低下	1	9	冲击【弱】	士气低下【小】
		2	9	冲击【弱】	士气低下【小】
		3	7	强冲【中】	士气低下【小】
		4	7	强冲【中】	士气低下【小】
		5	6	神冲【强】	士气低下【小】
ショック	给予敌方小队术法伤害（中）	1	18	冲击【弱】	麻痹
		2	18	冲击【弱】	麻痹
		3	15	强冲【中】	麻痹
		4	15	强冲【中】	麻痹
		5	12	神冲【强】	麻痹
バーサーク	给予敌方小队术法伤害（中）	1	18	冲击【弱】	AT提升/DF下降
		2	18	冲击【弱】	AT提升/DF下降
		3	15	强冲【中】	AT提升/DF下降
		4	15	强冲【中】	AT提升/DF下降
		5	12	神冲【强】	AT提升/DF下降
コンフューズ	给予敌方小队术法伤害（中）	1	18	贯通【弱】	士气低下【中】
		2	18	贯通【弱】	士气低下【中】
		3	15	强贯【中】	士气低下【中】
		4	15	强贯【中】	士气低下【中】
		5	12	神贯【强】	士气低下【中】
フィアー	给予敌方小队术法伤害（中）	1	27	冲击【弱】	一定概率即死
		2	27	冲击【弱】	一定概率即死
		3	24	强冲【中】	一定概率即死
		4	24	强冲【中】	一定概率即死
		5	21	神冲【强】	一定概率即死
ステルス	攻击附加偷盗效果	1	36	无	偷盗
		2	36	无	偷盗
		3	33	无	偷盗
		4	33	无	偷盗
		5	30	无	偷盗
コマンド	敌方小队士气下降	1	36	贯通【弱】	士气低下【强】
		2	36	贯通【弱】	士气低下【强】
		3	33	强贯【中】	士气低下【强】
		4	33	强贯【中】	士气低下【强】
		5	30	神贯【强】	士气低下【强】



禁忌术法习得条件

■ブラックアウト

发动条件：小队队长使用下表中的突击术法、其他2名队员（至少）使用突击术法或者狙击术法

等级	小队队长使用术法					
	アサルトエナジー	アサルトウェイヴ	アサルトアッシド	アサルトフロスト	アサルトフレア	グレネードインパクト
1	LV.5	LV.4	LV.2	LV.1	—	—
2	—	LV.5	LV.3	LV.2	LV.1	—
3	—	—	LV.4	LV.3	LV.2	LV.1
4	—	—	LV.5	LV.4	LV.3	LV.2
5	—	—	—	LV.5	LV.4～5	LV.3～5

■ホワイトアウト

条件：小队队长使用下表中的狙击术法、其他3名队员（至少）使用突击术法或者狙击术法

等级	小队队长使用术法						
	ミステックミサイル	シャインミサイル	サイレスショット	スモークショット	スネアショット	スパイダーショット	クレイモアホールド
1	LV.5	LV.4	LV.3	LV.2	LV.1	—	—
2	—	LV.5	LV.4	LV.3	LV.2	LV.1	—
3	—	—	LV.5	LV.4	LV.3	LV.2	LV.1
4	—	—	—	LV.5	LV.4	LV.3	LV.2
5	—	—	—	—	LV.5	LV.4～5	LV.3～5

■シポウルスポ-ル

条件：小队队长使用下表中的工作术法、其他3名队员（至少）使用工作术法。

等级	小队队长使用术法					
	ポイズン・エージェント	パライズ・エージェント	スモーク・エージェント	サイレント・エージェント	ウィークネス	ブリーチ・エージェント	ロスト
1	LV.5	LV.4	LV.3	LV.2	LV.1	–	–
2	–	LV.5	LV.4	LV.3	LV.2	LV.1	–
3	–	–	LV.5	LV.4	LV.3	LV.2	LV.1
4	–	–	–	LV.5	LV.4	LV.3	LV.2
5	–	–	–	–	LV.5	LV.4～5	LV.3～5





■愈しの水

条件：小队队长使用下表中的救助术法、其他3名队员（至少）使用救助术法。

等级	小队队长使用术法						
ヒール	キュア	リフレッシュ	メディカルヒール	サポート	ディバインエコー	リブート	
1	LV.5	LV.4	LV.3	LV.2	LV.1	–	–
2	–	LV.5	LV.4	LV.3	LV.2	LV.1	–
3	–	–	LV.5	LV.4	LV.3	LV.2	LV.1
4	–	–	–	LV.5	LV.4	LV.3	LV.2
5	–	–	–	–	LV.5	LV.4～5	LV.3～5

■フェイタルエクリプス

条件：小队队长使用下表中的战术术法、其他3名队员（至少）分别使用突击、狙击、工作术法。

等级	小队队长使用术法				
	ショック	バーサーク	コンフューズ	フィアー	コマンド
1	LV.5	LV.4	LV.3	LV.2	LV.1
2	–	LV.5	LV.4	LV.3	LV.2
3	–	–	LV.5	LV.4	LV.3
4	–	–	–	LV.5	LV.4
5	–	–	–	–	LV.5

道具技能
アイテムア-ツ

药草

消耗草药合成药材的技能

名称	消费AP	属性	效果	必要道具	特殊效果
回复药LV.1	0	无	我方小队HP小回复	キュアリーフ×1 リラックスハーブ×1	HP回复
回复药LV.2	0	无	我方小队HP500回复	キュアリーフ×1 リラックスハーブ×1	HP回复
回复药LV.3	0	无	我方小队HP600回复	キュアリーフ×1 リラックスハーブ×1	HP回复
回复药LV.4	0	无	我方小队HP800回复	キュアリーフ×1 リラックスハーブ×1	HP回复
回复药LV.5	0	无	我方小队HP1000回复	キュアリーフ×1 リラックスハーブ×1	HP回复
気付け药LV.1	0	无	我方小队战斗不能状态回复	リバースリーフ×1 リラックスハーブ×3	复活
気付け药LV.2	0	无	我方小队战斗不能状态回复	リバースリーフ×1 リラックスハーブ×3	复活
気付け药LV.3	0	无	我方小队战斗不能状态回复	リバースリーフ×1 リラックスハーブ×4	复活
気付け药LV.4	0	无	我方小队战斗不能状态回复	リバースリーフ×1 リラックスハーブ×2	复活
気付け药LV.5	0	无	我方小队战斗不能状态回复	リバースリーフ×1 リラックスハーブ×2	复活
共命丹LV.1	0	无	我方全部小队HP200回复	キュアルート×2 リフレッシュハーブ×1	HP回复
共命丹LV.2	0	无	我方全部小队HP250回复	キュアルート×2 リフレッシュハーブ×1	HP回复
共命丹LV.3	0	无	我方全部小队HP300回复	キュアルート×2 リフレッシュハーブ×1	HP回复
共命丹LV.4	0	无	我方全部小队HP400回复	キュアルート×2 リフレッシュハーブ×1	HP回复
共命丹LV.5	0	无	我方全部小队HP600回复	キュアルート×1 リフレッシュハーブ×1	HP回复
回复の良药LV.1	0	无	我方小队HP1200回复	キュアバルブ×2 フェアリーハーブ×2	HP回复
回复の良药LV.2	0	无	我方小队HP1400回复	キュアバルブ×2 フェアリーハーブ×2	HP回复
回复の良药LV.3	0	无	我方小队HP1600回复	キュアバルブ×2 フェアリーハーブ×2	HP回复
回复の良药LV.4	0	无	我方小队HP2000回复	キュアバルブ×2 フェアリーハーブ×1	HP回复
回复の良药LV.5	0	无	我方小队HP2500 回复	キュアバルブ×1 フェアリーハーブ×1	HP回复
気付けの良药LV.1	0	无	我方小队战斗不能状态回复（大）	リバースバルブ×1 フェアリーハーブ×3	HP回复
気付けの良药LV.2	0	无	我方小队战斗不能状态回复（大）	リバースバルブ×1 フェアリーハーブ×3	HP回复
気付けの良药LV.3	0	无	我方小队战斗不能状态回复（大）	リバースバルブ×1 フェアリーハーブ×2	HP回复
気付けの良药LV.4	0	无	我方小队战斗不能状态回复（大）	リバースバルブ×1 フェアリーハーブ×2	HP回复
気付けの良药LV.5	0	无	我方小队战斗不能状态回复（大）	リバースバルブ×1 フェアリーハーブ×2	HP回复
扩散冰结药LV.1	0	无	给予敌方小队物理伤害（特大）	フリーズリーフ×2 デフィズハーブ×2	冰击+1
扩散冰结药LV.2	0	无	给予敌方小队物理伤害（特大）	フリーズリーフ×2 デフィズハーブ×2	冰击+1
扩散冰结药LV.3	0	无	给予敌方小队物理伤害（特大）	フリーズリーフ×2 デフィズハーブ×2	冰击+1
扩散冰结药LV.4	0	无	给予敌方小队物理伤害（特大）	フリーズリーフ×2 デフィズハーブ×1	冰击+1
扩散冰结药LV.5	0	无	给予敌方小队物理伤害（特大）	フリーズリーフ×2 デフィズハーブ×1	冰击+1

ポーション

消耗饮品合成药材的技能

名称	消费AP	属性	效果	必要道具	特殊效果
レッドポーションLV.1	0	无	我方小队力量强化	フレッシュオイル×3 羽虫の药酒×2	STR提升
レッドポーションLV.2	0	无	我方小队力量强化	フレッシュオイル×3 羽虫の药酒×2	STR提升
レッドポーションLV.3	0	无	我方小队力量强化	フレッシュオイル×2 羽虫の药酒×2	STR提升
レッドポーションLV.4	0	无	我方小队力量强化	フレッシュオイル×2 羽虫の药酒×1	STR提升
レッドポーションLV.5	0	无	我方小队力量力量强化	フレッシュオイル×2 羽虫の药酒×1	STR提升
ブルーポーションLV.1	0	无	我方小队智力强化	フレッシュオイル×3 魔兽の药酒×2	INT提升
ブルーポーションLV.2	0	无	我方小队智力强化	フレッシュオイル×3 魔兽の药酒×2	INT提升
ブルーポーションLV.3	0	无	我方小队智力强化	フレッシュオイル×2 魔兽の药酒×2	INT提升
ブルーポーションLV.4	0	无	我方小队智力强化	フレッシュオイル×2 魔兽の药酒×1	INT提升
ブルーポーションLV.5	0	无	我方小队智力强化	フレッシュオイル×2 魔兽の药酒×1	INT提升
イエローポーションLV.1	0	无	我方小队速度强化	フレッシュオイル×3 兽人の药酒×2	SPD提升
イエローポーションLV.2	0	无	我方小队速度强化	フレッシュオイル×3 兽人の药酒×2	SPD提升
イエローポーションLV.3	0	无	我方小队速度强化	フレッシュオイル×2 兽人の药酒×2	SPD提升
イエローポーションLV.4	0	无	我方小队速度强化	フレッシュオイル×2 兽人の药酒×1	SPD提升
イエローポーションLV.5	0	无	我方小队速度强化	フレッシュオイル×2 兽人の药酒×1	SPD提升
パワーポーションLV.1	0	无	我方小队攻击力强化	エーテル油×2 地龙の灵酒×2	AT提升
パワーポーションLV.2	0	无	我方小队攻击力强化	エーテル油×2 地龙の灵酒×2	AT提升
パワーポーションLV.3	0	无	我方小队攻击力强化	エーテル油×2 地龙の灵酒×2	AT提升
パワーポーションLV.4	0	无	我方小队攻击力强化	エーテル油×2 地龙の灵酒×1	AT提升
パワーポーションLV.5	0	无	我方小队攻击力强化	エーテル油×1 地龙の灵酒×1	AT提升
ディフポーションLV.1	0	无	我方小队防御力强化	エーテル油×3 翼龙の灵酒×2	DF提升

名称	消费AP	属性	效果	必要道具	特殊效果
ディフポーションLV.2	0	无	我方小队防御力强化	エーテル油×3 翼龙の灵酒×2	DF提升
ディフポーションLV.3	0	无	我方小队防御力强化	エーテル油×2 翼龙の灵酒×2	DF提升
ディフポーションLV.4	0	无	我方小队防御力强化	エーテル油×2 翼龙の灵酒×1	DF提升
ディフポーションLV.5	0	无	我方小队防御力强化	エーテル油×1 翼龙の灵酒×1	DF提升





ローション

消耗植物合成外用药的技能

名称	消费AP	属性	效果	必要道具	特殊效果
解毒ローションLV.1	0	无	我方小队中毒状态回复	アクドアの水×1 アドテ人参×2	中毒解除
解毒ローションLV.2	0	无	我方小队中毒状态回复	アクドアの水×1 アドテ人参×2	中毒解除
解毒ローションLV.3	0	无	我方小队中毒状态回复	アクドアの水×1 アドテ人参×2	中毒解除
解毒ローションLV.4	0	无	我方小队中毒状态回复	アクドアの水×1 アドテ人参×1	中毒解除
解毒ローションLV.5	0	无	我方小队中毒状态回复	アクドアの水×1 アドテ人参×1	中毒解除
クリアランスローションLV.1	0	无	我方小队HP小回复	アクアの水×2 一寸茸×2	HP回复
クリアランスローションLV.2	0	无	我方小队HP小回复	アクアの水×2 一寸茸×2	HP回复
クリアランスローションLV.3	0	无	我方小队HP小回复	アクアの水×2 一寸茸×2	HP回复
クリアランスローションLV.4	0	无	我方小队HP小回复	アクアの水×2 一寸茸×1	HP回复
クリアランスローションLV.5	0	无	我方小队HP小回复	アクアの水×1 一寸茸×1	HP回复
のどローションLV.1	0	无	我方小队沉默状态回复	イオスの水×2 スズネの种子×2	沉默解除
のどローションLV.2	0	无	我方小队沉默状态回复	イオスの水×2 スズネの种子×2	沉默解除
のどローションLV.3	0	无	我方小队沉默状态回复	イオスの水×2 スズネの种子×2	沉默解除
のどローションLV.4	0	无	我方小队沉默状态回复	イオスの水×2 スズネの种子×1	沉默解除
のどローションLV.5	0	无	我方小队沉默状态回复	イオスの水×1 スズネの种子×1	沉默解除
解痹の涂药LV.1	0	无	我方小队麻痹状态回复	イオスの水×2 若芽×2	麻痹解除
解痹の涂药LV.2	0	无	我方小队麻痹状态回复	イオスの水×2 若芽×2	麻痹解除
解痹の涂药LV.3	0	无	我方小队麻痹状态回复	イオスの水×2 若芽×2	麻痹解除
解痹の涂药LV.4	0	无	我方小队麻痹状态回复	イオスの水×2 若芽×1	麻痹解除
解痹の涂药LV.5	0	无	我方小队麻痹状态回复	イオスの水×1 若芽×1	麻痹解除
活性ローションLV.1	0	无	我方小队战斗不能状态回复	活水×4 活性豆×3	复活
活性ローションLV.2	0	无	我方小队战斗不能状态回复	活水×4 活性豆×3	复活
活性ローションLV.3	0	无	我方小队战斗不能状态回复	活水×3 活性豆×2	复活
活性ローションLV.4	0	无	我方小队战斗不能状态回复	活水×3 活性豆×2	复活
活性ローションLV.5	0	无	我方小队战斗不能状态回复	活水×2 活性豆×2	复活
トルネートローションLV.1	0	无	我方小队战斗不能状态回复	冥水×3 バリの实×2	雷击+1
トルネートローションLV.2	0	无	我方小队战斗不能状态回复	冥水×3 バリの实×2	雷击+2
トルネートローションLV.3	0	无	我方小队战斗不能状态回复	冥水×2 バリの实×2	雷击+3
トルネートローションLV.4	0	无	我方小队战斗不能状态回复	冥水×2 バリの实×1	雷击+4
トルネートローションLV.5	0	无	我方小队战斗不能状态回复	冥水×1 バリの实×1	雷击+5

爆药

消耗爆药合成炸弹的技能

名称	消费AP	属性	效果	必要道具	特殊效果
フラッシュボムLV.1	0	冲击【弱】	给予敌方小队物理伤害（小）	メトネの爆药×2 光草×3	无
フラッシュボムLV.2	0	冲击【弱】	给予敌方小队物理伤害（小）	メトネの爆药×2 光草×3	无
フラッシュボムLV.3	0	强冲【中】	给予敌方小队物理伤害（小）	メトネの爆药×2 光草×2	无
フラッシュボムLV.4	0	强冲【中】	给予敌方小队物理伤害（小）	メトネの爆药×2 光草×2	无
フラッシュボムLV.5	0	神冲【中】	给予敌方小队物理伤害（小）	メトネの爆药×2 光草×1	无
ポイズンボムLV.1	0	打击【弱】	给予敌方小队物理伤害（中）	シャルナクの爆药×2 毒草×3	毒击+1
ポイズンボムLV.2	0	打击【弱】	给予敌方小队物理伤害（中）	シャルナクの爆药×2 毒草×2	毒击+2
ポイズンボムLV.3	0	强打【中】	给予敌方小队物理伤害（中）	シャルナクの爆药×2 毒草×2	毒击+3
ポイズンボムLV.4	0	强打【中】	给予敌方小队物理伤害（中）	シャルナクの爆药×2 毒草×1	毒击+4
ポイズンボムLV.5	0	神打【强】	给予敌方小队物理伤害（中）	シャルナクの爆药×1 毒草×1	毒击+5
スモークボムLV.1	0	斩击【弱】	给予敌方小队物理伤害（中）	シャルナクの爆药×2 烟草×3	无
スモークボムLV.2	0	斩击【弱】	给予敌方小队物理伤害（中）	シャルナクの爆药×2 烟草×3	无
スモークボムLV.3	0	强斩【中】	给予敌方小队物理伤害（中）	シャルナクの爆药×2 烟草×2	无
スモークボムLV.4	0	强斩【中】	给予敌方小队物理伤害（中）	シャルナクの爆药×2 烟草×2	无
スモークボムLV.5	0	神斩【强】	给予敌方小队物理伤害（中）	シャルナクの爆药×1 烟草×2	无
サイレントボムLV.1	0	冲击【弱】	给予敌方小队物理伤害（大）	テティスの爆药×2 眠草×2	无
サイレントボムLV.2	0	冲击【弱】	给予敌方小队物理伤害（大）	テティスの爆药×2 眠草×2	无
サイレントボムLV.3	0	强冲【中】	给予敌方小队物理伤害（大）	テティスの爆药×2 眠草×2	无
サイレントボムLV.4	0	强冲【中】	给予敌方小队物理伤害（大）	テティスの爆药×2 眠草×1	无
サイレントボムLV.5	0	神击【强】	给予敌方小队物理伤害（大）	テティスの爆药×1 眠草×1	无
强酸ボムLV.1	0	冲击【弱】	给予敌方小队物理伤害（大）	レロスの爆药×2 黄吹草×3	酸击+1
强酸ボムLV.2	0	冲击【弱】	给予敌方小队物理伤害（大）	レロスの爆药×2 黄吹草×3	酸击+2
强酸ボムLV.3	0	强冲【中】	给予敌方小队物理伤害（大）	レロスの爆药×2 黄吹草×2	酸击+3
强酸ボムLV.4	0	强冲【中】	给予敌方小队物理伤害（大）	レロスの爆药×2 黄吹草×2	酸击+4
强酸ボムLV.5	0	神冲【强】	给予敌方小队物理伤害（大）	レロスの爆药×1 黄吹草×2	酸击+5
カーズボムLV.1	0	贯通【弱】	给予敌方小队物理伤害（特大）	タイタンの爆药×2 オールトの咒札×5	一定概率即死
カーズボムLV.2	0	贯通【弱】	给予敌方小队物理伤害（特大）	タイタンの爆药×2 オールトの咒札×5	一定概率即死
カーズボムLV.3	0	强贯【中】	给予敌方小队物理伤害（特大）	タイタンの爆药×2 オールトの咒札×4	一定概率即死
カーズボムLV.4	0	强贯【中】	给予敌方小队物理伤害（特大）	タイタンの爆药×2 オールトの咒札×4	一定概率即死
カーズボムLV.5	0	神贯【强】	给予敌方小队物理伤害（特大）	タイタンの爆药×2 オールトの咒札×3	一定概率即死





魔片

消耗魔片发动攻击的技能

名称	消費AP	属性	效果	必要道具	特殊效果
グラビティテンペストLV.1	0	斩击【弱】	给予范围内敌方小队术法伤害（小）	古の魔片×2 リソスの砂×3	斩击+1
グラビティテンペストLV.2	0	斩击【弱】	给予范围内敌方小队术法伤害（小）	古の魔片×2 リソスの砂×3	斩击+2
グラビティテンペストLV.3	0	强斩【中】	给予范围内敌方小队术法伤害（小）	古の魔片×2 リソスの砂×2	斩击+3
グラビティテンペストLV.4	0	强斩【中】	给予范围内敌方小队术法伤害（小）	古の魔片×2 リソスの砂×2	斩击+4
グラビティテンペストLV.5	0	神斩【强】	给予范围内敌方小队术法伤害（小）	古の魔片×1 リソスの砂×2	斩击+5
アースバインドLV.1	0	打击【弱】	给予范围内敌方小队术法伤害（中）	古の魔片×2 アセノスの土×3	打击+1
アースバインドLV.2	0	打击【弱】	给予范围内敌方小队术法伤害（中）	古の魔片×2 アセノスの土×3	打击+2
アースバインドLV.3	0	强打【中】	给予范围内敌方小队术法伤害（中）	古の魔片×2 アセノスの土×2	打击+3
アースバインドLV.4	0	强打【中】	给予范围内敌方小队术法伤害（中）	古の魔片×2 アセノスの土×2	打击+4
アースバインドLV.5	0	神打【强】	给予范围内敌方小队术法伤害（中）	古の魔片×1 アセノスの土×2	打击+5
ショックウェイヴLV.1	0	冲击【弱】	给予范围内敌方小队术法伤害（中）	太古の魔片×2 ウズレイの壤土×3	冲击+1
ショックウェイヴLV.2	0	冲击【弱】	给予范围内敌方小队术法伤害（中）	太古の魔片×2 ウズレイの壤土×3	冲击+2
ショックウェイヴLV.3	0	强冲【中】	给予范围内敌方小队术法伤害（中）	太古の魔片×2 ウズレイの壤土×2	冲击+3
ショックウェイヴLV.4	0	强冲【中】	给予范围内敌方小队术法伤害（中）	太古の魔片×2 ウズレイの壤土×2	冲击+4
ショックウェイヴLV.5	0	神冲【强】	给予范围内敌方小队术法伤害（中）	太古の魔片×1 ウズレイの壤土×2	冲击+5
サンライトレイLV.1	0	贯通【弱】	给予范围内敌方小队术法伤害（大）	神秘の魔片×2 リンゲーの泥×3	贯通+1
サンライトレイLV.2	0	贯通【弱】	给予范围内敌方小队术法伤害（大）	神秘の魔片×2 リンゲーの泥×3	贯通+2
サンライトレイLV.3	0	强贯【中】	给予范围内敌方小队术法伤害（大）	神秘の魔片×2 リンゲーの泥×2	贯通+3
サンライトレイLV.4	0	强贯【中】	给予范围内敌方小队术法伤害（大）	神秘の魔片×2 リンゲーの泥×2	贯通+4
サンライトレイLV.5	0	神贯【强】	给予范围内敌方小队术法伤害（大）	神秘の魔片×1 リンゲーの泥×2	贯通+5
シャインヒールLV.1	0	无	我方小队HP回复（大）	神秘の魔片×2 ペロブスの练土×3	HP回复
シャインヒールLV.2	0	无	我方小队HP回复（大）	神秘の魔片×2 ペロブスの练土×3	HP回复
シャインヒールLV.3	0	无	我方小队HP回复（大）	神秘の魔片×2 ペロブスの练土×2	HP回复
シャインヒールLV.4	0	无	我方小队HP回复（大）	神秘の魔片×2 ペロブスの练土×2	HP回复
シャインヒールLV.5	0	无	我方小队HP回复（大）	神秘の魔片×1 ペロブスの练土×2	HP回复
カラミティラクスLV.1	0	万能	给予范围内敌方小队术法伤害（超特大）	混沌の魔片×2 マルトンの粘土×3	石化
カラミティラクスLV.2	0	万能	给予范围内敌方小队术法伤害（超特大）	混沌の魔片×2 マルトンの粘土×3	石化
カラミティラクスLV.3	0	万能【中】	给予范围内敌方小队术法伤害（超特大）	混沌の魔片×2 マルトンの粘土×2	石化
カラミティラクスLV.4	0	万能【中】	给予范围内敌方小队术法伤害（超特大）	混沌の魔片×2 マルトンの粘土×2	石化
カラミティラクスLV.5	0	万能【强】	给予范围内敌方小队术法伤害（超特大）	混沌の魔片×1 マルトンの粘土×2	石化

バトルトラップ

消耗特殊道具合成战术陷阱的技能

名称	消費AP	属性	效果	必要道具	特殊效果
スタントラップLV.1	0	冲击【弱】	给予敌方小队气绝攻击	レンジャーツール×2 死虫×1	气绝
スタントラップLV.2	0	冲击【弱】	给予敌方小队气绝攻击	レンジャーツール×2 死虫×1	气绝
スタントラップLV.3	0	强冲【中】	给予敌方小队气绝攻击	レンジャーツール×2 死虫×1	气绝
スタントラップLV.4	0	强冲【中】	给予敌方小队气绝攻击	レンジャーツール×2 死虫×1	气绝
スタントラップLV.5	0	神冲【强】	给予敌方小队气绝攻击	レンジャーツール×1 死虫×1	气绝
ブッシュトラップLV.1	0	冲击【弱】	给予敌方小队物理伤害（中）	レンジャーツール×2 炼狱草×3	无
ブッシュトラップLV.2	0	冲击【弱】	给予敌方小队物理伤害（中）	レンジャーツール×2 炼狱草×3	无
ブッシュトラップLV.3	0	强冲【中】	给予敌方小队物理伤害（中）	レンジャーツール×2 炼狱草×2	无
ブッシュトラップLV.4	0	强冲【中】	给予敌方小队物理伤害（中）	レンジャーツール×2 炼狱草×2	无
ブッシュトラップLV.5	0	神冲【强】	给予敌方小队物理伤害（中）	レンジャーツール×1 炼狱草×2	无
撤退火花LV.1	0	贯通【弱】	敌方小队士气低下	キャンドル×3 ブラフリリー×5	士气低下
撤退火花LV.2	0	贯通【弱】	敌方小队士气低下	キャンドル×3 ブラフリリー×5	士气低下
撤退火花LV.3	0	强贯【中】	敌方小队士气低下	キャンドル×2 ブラフリリー×4	士气低下
撤退火花LV.4	0	强贯【中】	敌方小队士气低下	キャンドル×2 ブラフリリー×4	士气低下
撤退火花LV.5	0	神贯【强】	敌方小队士气低下	キャンドル×1 ブラフリリー×3	士气低下
アポカリプスの箱LV.1	0	打击【弱】	敌方小队士气低下附加一定概率即死	禍々しい箱×1 漆黒のガス×4	士气低下/一定概率即死
アポカリプスの箱LV.2	0	打击【弱】	敌方小队士气低下附加一定概率即死	禍々しい箱×1 漆黒のガス×4	士气低下/一定概率即死
アポカリプスの箱LV.3	0	强打【中】	敌方小队士气低下附加一定概率即死	禍々しい箱×1 漆黒のガス×3	士气低下/一定概率即死
アポカリプスの箱LV.4	0	强打【中】	敌方小队士气低下附加一定概率即死	禍々しい箱×1 漆黒のガス×3	士气低下/一定概率即死
アポカリプスの箱LV.5	0	神打【强】	敌方小队士气低下附加一定概率即死	禍々しい箱×1 漆黒のガス×2	士气低下/一定概率即死
应援火花LV.1	0	无	我方小队士气提升	キャンドル×5 エールローズ×4	士气提升
应援火花LV.2	0	无	我方小队士气提升	キャンドル×5 エールローズ×4	士气提升
应援火花LV.3	0	无	我方小队士气提升	キャンドル×4 エールローズ×3	士气提升
应援火花LV.4	0	无	我方小队士气提升	キャンドル×4 エールローズ×3	士气提升
应援火花LV.5	0	无	我方小队士气提升	キャンドル×3 エールローズ×3	士气提升



特殊技能一览
エクストラアーツ





ユニークアーツ

角色特别技能

名称	使用角色	消费AP	特性	效果	特殊效果
マルチキャスト	ラッシュ	0	神冲【强】	给予敌方小队物理伤害（大）	无
タリスマンガード	ラッシュ	0	无	ラッシュ所在小队对物理攻击无敌	无
ゲイ・ボルグ	ダヴィッド	0	神贯【强】	给予敌方全体小队物理伤害（超特大）	无
エクス・マキナ	ダヴィッド	0	神贯【强】	给予敌方小队物理伤害（大）	炎击+5
マルチキャスト	イリーナ	0	神贯【强】	给予敌方小队物理伤害（大）	无
ベオウルフ	イエーガー	0	神打【强】	给予敌方小队物理伤害（大）	无
百花缭乱	エミー	0	神斩【强】	给予敌方小队物理伤害（大）	无

ウェポンアーツ

武器附加技能

名称	装备	消费AP	属性	效果	特殊效果
アビスガード	アビスガード（Fine） ディフレクト・アビスガード リフレクト・アビスガード	67	无	我方小队对物理攻击无敌	无
ヴェファーレ（トルガル专用）	ブリューナグ	0	神贯【强】	给予敌方小队物理伤害（大）	无
ウォーターハザード	リムストック（Fine） ディフレクト・リムストック リフレクト・リムストック	60	强贯【中】	给予敌方小队物理伤害（中）	无
ウォール	神祖皇帝の杖	40	无	我方小队附加魔法防御效果	无
大乱れ雪月花	月下美人 月下美人・改 月下美人【匠】	90	神斩【强】	给予敌方小队物理伤害（特大）	冰击+5
神威突	グングニル（Fine） ディフレクト・グングニル リフレクト・グングニル ブエル・ノクト	82	神贯【强】	给予敌方小队物理伤害（大）附加一定概率即死	无
菊一文字	神祖皇帝の刀	60	神斩【强】	给予敌方小队物理伤害（大）	无
鬼神の极	最高级の鬼神刀 物防强化された鬼神刀 魔防强化された鬼神刀 バイモン・ノクト	82	神冲【强】	给予敌方小队物理伤害（大）	无
热情の律动	オブシダン オブシダン・改 オブシダン【匠】	90	神打【强】	给予范围内敌方小队术法伤害（特大）	无
スキアヴォーナ	スキアヴォーナ スキアヴォーナ・改 スキアヴォーナ【匠】	90	神贯【强】	给予敌方小队物理伤害（特大）	无
スタンプ	ハンマーヘッド（Fine） ディフレクト・ハンマーヘッド リフレクト・ハンマーヘッド	82	神打【强】	给予敌方小队物理伤害（大）	无
精灵の盾	最高级の精灵の盾 物防强化された精灵の盾 魔防强化された精灵の盾	67	无	我方小队对术法攻击无敌	无
ゼノフォビア	コスモエッグ（Fine） ディフレクト・コスモエッグ リフレクト・コスモエッグ	90	神打【强】	给予敌方小队物理伤害（特大）	冰击+5
双头蛇	カドゥケウス（Fine） ディフレクト・カドゥケウス リフレクト・カドゥケウス	90	神冲【强】	给予敌方小队物理伤害（特大）	毒击+5
ソードブレイク	ソードブレイカー（Fine） ディフレクト・ソードブレイカー リフレクト・ソードブレイカー	60	强冲【中】	给予敌方小队物理伤害（中）	无
大逆鳞	最高级の剃刀 物防强化された剃刀 魔防强化された剃刀	82	神斩【强】	给予敌方小队物理伤害（大）	无
大切断	マスターブレード（Fine） ディフレクト・マスターブレード リフレクト・マスターブレード	90	神斩【强】	给予敌方小队物理伤害（特大）	无
ダブルダウン	ブラックジャック（Fine） ディフレクト・ブラックジャック リフレクト・ブラックジャック オロバス・ノクト	90	神打【强】	给予敌方小队物理伤害（特大）	无
剑の一闪	最高级のタタラ一番 物防强化されたタタラ一番 术防强化されたタタラ一番 ガーブ・ノクト	82	神斩【强】	给予敌方小队物理伤害（大）	无
デイジーチェイン	ハードロック（Fine） ディフレクト・ハードロック リフレクト・ハードロック	60	强打【中】	给予敌方小队物理伤害（中）	无
トールハンマー	スパイクメイス（Fine） ディフレクト・スパイクメイス リフレクト・スパイクメイス	82	神冲【强】	给予敌方小队物理伤害（大）	电击+5
吹雪	冰の剑 冰の剑・改 冰の剑【匠】	90	神冲【强】	给予敌方全体小队术法伤害（特大）	冰击+5
ブルーレイン	最高级の青の剑 物防强化された青の剑 术防强化された青の剑 グレモリー・ノクト	90	神斩【强】	给予敌方小队物理伤害（特大）	无
ベルクウィニス	ビルキース ビルキース・改 ビルキース【匠】	90	神冲【强】	给予敌方小队物理伤害（特大）	无
ホークブーメラン	ホークウインド（Fine） ディフレクト・ホークウィンド リフレクト・ホークウィンド ハルファス・ノクト	82	神斩【强】	给予敌方小队物理伤害（大）	无
ホーリーウィン	エクスカリバー（Fine） ディフレクト・エクスカリバー リフレクト・エクスカリバー	82	神冲【强】	给予敌方小队物理伤害（大）	石化
メガロア（バゲズ专用）	ハートエイク	90	神冲【强】	给予敌方小队术法伤害（特大）	雷击+5

召唤レムナント

召唤出召唤兽进行战斗的技能

名称	使用角色	消费AP	特性	效果	习得条件
サイクロップス	ラッシュ	0	无	召唤"サイクロップス"	剧情进行至与地狱门之战
ナムル・ニムル	エミー	0	无	召唤"ナムル・ニムル"	完成工会任务"マーシャルの石版"
ロブオーメン	イエーガー	0	无	召唤"ロブオーメン"	イエーガー加入



流程攻略全书

DUNGEON

ヤマ-ン平原

①游戏开始是一场多个小队共同参加的集团战斗，熟悉一下操作规则后完成第一回合的作战。第二回合选择指令“ゲイ・ボルグ发射”结束战斗。

②从地面落至洞窟后，艾玛（エマ）作为小队成员加入。前进不久可以在她停步的地方调查宝箱，得到一把剑“ブロードソード”。

③继续前进和艾玛对话，靠近路边的敌人后按RT键索敌进入战斗，战斗时会有很多说明与提示。胜利后来到洞窟出口前的平台，发生BOSS战。

BOSS ラプトル

游戏第一场BOSS战非常简单，虽然我方的所有攻击也会被BOSS完全躲掉，但是并没有什么大碍，战斗中以适应操作为主。进行到第三回合时，指令中会出现“このチカラは……?”这一选项，选择之后便能触发剧情，战斗结束。



地图标志说明

1	宝箱	RM1	稀有怪物
1	采取点		搬运装置
1	财宝	b	机关



宝箱	
No.	物品
1	ブロードソード

TOWN

アスラム

①看到主角拉什（ラッシュ）的特殊能力后，戴维德（ダヴィッド）相信了他就是赛克斯（サイクス）博士的儿子，于是允诺会帮他寻找被掳走的妹妹伊莉娜（イリーナ）并带其返回了阿斯拉姆（アスラム）。

②进入阿斯拉姆后艾玛离队，通过城市地图一路前往“クラージェ区”，去酒馆（パブ）与老板对话。返回城市地图，前往新地点“アスラム城”。

③据四将军之一的帕古斯（パグズ）带来的消息，“ガスリン洞窟”和“ロベリア废城”似乎有掳走伊莉娜的家伙的踪迹，从两者中选其一后从世界地图前往该处。（选择对流程无影响）

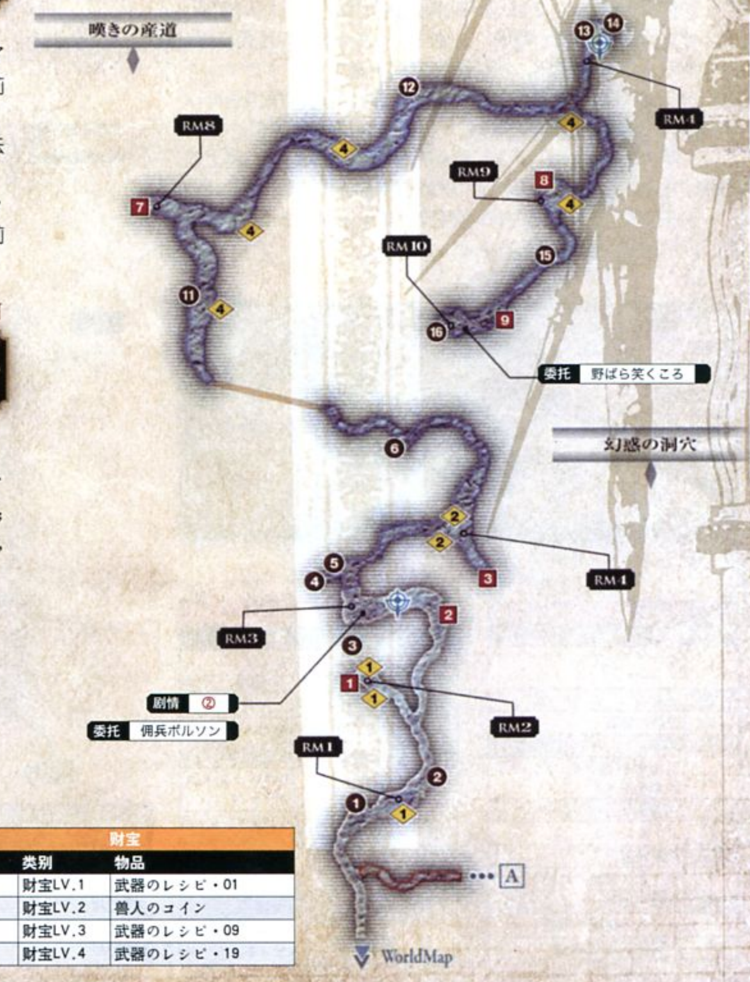
DUNGEON

ガスリン洞窟

①选择“ガスリン洞窟”路线后布洛克塔小队（ブロクター队）加入。

②进入洞窟后一直往里走，这里的敌人比较弱，战斗时使用物理攻击“ファイティングアーツ”比较有效。分岔路口左侧的通道可以从宝箱拿到“300G”；从右边的通道前进，路上的宝箱是“キュアリーフ ×5、リラックスハーブ ×5”，再往前走一点就是BOSS战了。





财宝		
No.	类别	物品
1	财宝LV.1	武器のレシピ・01
2	财宝LV.2	兽人のコイン
3	财宝LV.3	武器のレシピ・09
4	财宝LV.4	武器のレシピ・19

宝箱	
No.	物品
1	300G
2	キュアリーフ×5/リラックスハーブ×5
3	兽人の药酒×4/フレッシュオイル×4
4	リバースリーフ×5/リラックスハーブ×5
5	ガスリン洞窟の地图2
6	ウィルスピア/武器のレシピ・10
7	ガスリン洞窟の地图3
8	2000G
9	武器のレシピ・18 魔除けのレシピ3

采取	
类别	No.
采伐LV1	1
采掘LV1	2
潜水LV1	3
采掘LV2	4、9、10、11、13、15
采伐LV2	5、6、7、8、12、14







誘いの涸川

BOSS 暗ブローカー

因为是游戏的初期BOSS，所以敌人的实力依然不强，攻击方面以“ファイティングアーツ”为主，先将侧面的“暗ブローカー一派”消灭，最后再对付BOSS，单人行动的布洛克塔（ブロクター）HP不够的时候可以考虑回复。战斗胜利后调查传送装置返回“アスラム城”，布洛克塔小队离队。

DUNGEON

ロベリア废城

①选择“ロベリア废城”路线后帕古斯小队（バグズ队）加入。

②进入废城后自动得到“红钢玉”，战斗中可以使用法术。这里的敌人同样比较弱，利用另一个战斗指令“ミスティックアーツ”能轻松地将敌人解决。1楼走廊右上方的角落里可以拿到宝箱“キュアリーフ×5、リラックスハーブ×5”。

③路上被封印的门只要与其缔结契约就可以打开，路上左右两边角落的宝箱依次能拿到“退魔の秘石”和“500G”。

④来到楼上后右侧的房间有宝箱“アンクレット”，左侧房间开门就是敌人。进正门发生BOSS战。

BOSS 反レムナント活动家

本场BOSS战依然是先清理周围的杂兵，将“反レムナント活动亲卫队”和“反レムナント实行部队”全部消灭之后再与BOSS交战，战斗时多用法术，HP不够可以及时回复。



宝箱	
No.	物品
1	キュアリーフ×5/リラックスハーブ×5
2	メタルピアス
3	退魔の秘石
4	500G
5	羽虫の药酒×4/フレッシュオイル×4
6	1400G
7	アンクレット
8	繁荣の腕轮
9	ロベリア废城の地图2
10	反魔の秘石
11	ロベリア废城の地图3
12	合成矿×2/龙神晶

财宝		
No.	类别	物品
1	财宝LV.1	骨くず
2	财宝LV.6	武器のレシピ・47
3	财宝LV.6	爱のメダル
4	财宝LV.6	贵族の皿
5	财宝LV.6	Dパレット・ステートス
6	财宝LV.1	武器のレシピ・05
7	财宝LV.1	武器のレシピ・02
8	财宝LV.1	187G
9	财宝LV.6	首饰りのレシピ・2

采取	
类别	No.
采掘LV1	1、2、4、5、7
潜地LV1	3、6、8
采掘LV6	9、11、12、13
潜地LV6	10
跳跃LV7	14







FIELD

ディル高原

RM7
RM8
RM1
RM2
剧情 ③
RM6
RM3
ラバーソウル
マーシャルの石版
RM5
RM4
WorldMap

①从传送点返回“アスラム城”，布洛克塔小队和帕古斯小队同时加入，一起前往世界地图上的“ディル高原”。

②进入高原后能够使用“目标时间（エイムタイム）”这一能力来减慢时间。在这里我方人多势众，敌人的实力也不是很强，但是要注意不要被连锁或者偷袭。一直往前方走可以在宝箱中获得“キュアリーフ×2、リラックスハーブ ×2、800G”，上桥之前右边的宝箱中是“ディル高原の地图”。

③通过桥之后继续往传送点前方走会看到挟持着伊莉娜的伊艾加（イェーガー）和瓦格拉姆（ワグラム），见到拉什带着这么多同伴，他们两人自然也不想节外生枝，只是留下了一帮怪物就迅速地消失了。

宝箱

No.	物品
1	キュアリーフ×2/リラックスハーブ×2/800G
2	ディル高原の地图
3	ヒーターシールド/ネックレス（Quality）

采取

类别	No.
采掘LV1	1、6、7
采伐LV1	2、3、4、5
跳跃LV7	8

财宝

No.	类别	物品
1	财宝LV.1	75G
2	财宝LV.6	Dバレット・ガステール
3	财宝LV.6	指轮のレシピ・1

BOSS ベ-プランタ-

本场战斗中敌人会将我方围成一圈，不过还好BOSS本身并不会轻易攻击，先将它两侧的杂兵消灭干净再对其进行围剿。BOSS攻击时会附带中毒效果，但是对我方影响不大，由于BOSS的HP不多，所以战斗也不会持续太长。



TOWN



アスラム

①返回阿斯拉姆后拉什单独行动，前往“クラージェ区”的工会去雇佣小队队长，顺带看一下“ギルドアドベンチャー”有没有已经完成的工会探险。

②前往酒馆，和门右边“神秘的女性”对话并接受“めぐる日々のささやかなはじまり”这一委托，该委托要在“ロベリア废城”将刚才得到的信转交给入口不远处的“ヤーマ”就能完成。

③回到酒馆后与老板对话，之后便可以从世界地图上进入“セラパレス”了。



TOWN

セラパレス



①塞拉帕雷斯（セラパレス）是一座建造在巨剑之上的空中城塞。来到这里后和入口通道左边的女剑士对话，接着去街对面的商店找“新米カスタマイズ职人”交谈，最后再前往“ランブロ区”的酒馆与门右边的该职人对话就可以接受“その名はドリル”这一委托了。

②这次委托的内容是带上多利尔（ドリル）前往“ガスリン洞窟”挖掘矿物，在洞窟通道的墙壁上看到闪光的提示点就可以呼出多利尔进行挖掘，得到一块光金属“ライトメタル”后委托完成。

③从酒馆出来后与对面的“セラパレス兵”对话，接着返回阿斯拉姆。戴维德获得了关于白衣魔导士的新消息，为了探清虚实，这次他决定与拉什以及四将军共同前往。



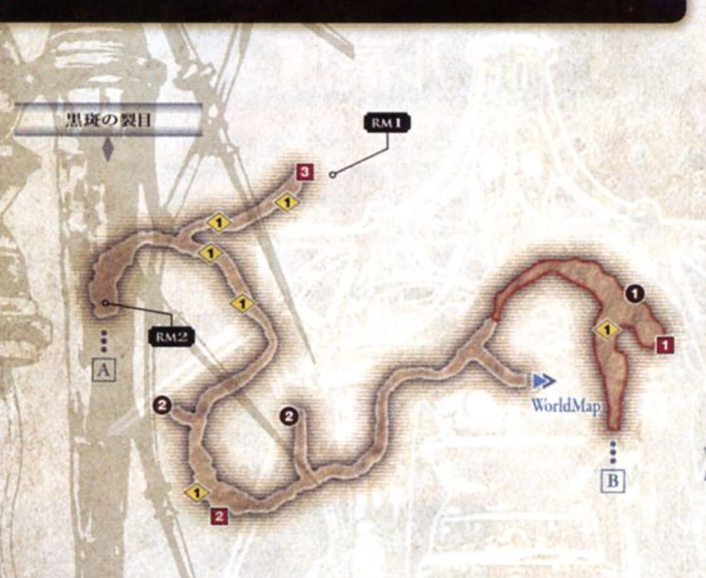
DUNGEON

ブラックデール

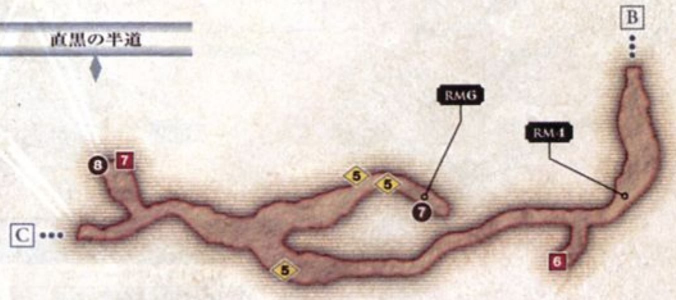
①从世界地图上刚进入“ブラックデール”，众人就和伊艾加撞上了，在说服无效的情况下，战斗是惟一的选择。

BOSS イェーガー

本场BOSS战的场地非常大，敌人也有很多小队，因此最好不要轻易深入敌阵。另外戴维德和托尔加尔的小队是不受我方指挥的，战斗中最好和他们共同行动，避免被敌人围剿。消灭了杂兵军团，剩下伊艾加最后一个就很好对付了。







宝箱	
No.	物品
1	7200G
2	バトル・フランシスカー1
	武器のレシピ・3
3	リバースリーフ×3
	キュアリーフ×3
	リラックスハーブ×6
4	ブラックデールの地图
5	砕けた刀×2/朽ちた剣×2
	英雄のメダル×3/武器のレシピ・52
6	ブラックデールの地图2
7	シルマールリオン

財宝		
No.	类别	物品
1	財宝LV.1	骨くず
2	財宝LV.1	武器のレシピ・04
3	財宝LV.1	Dバレット・イスキア
4	財宝LV.1	75G
5	財宝LV.7	破れた圣典

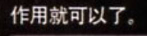
采取	
类别	No.
采掘LV1	2、3
采掘LV7	1、4、7
潜水LV1	6
潜地LV7	8
跳跃LV7	5

②战斗胜利后进入洞窟，沿着左边的路一直走，半路上的宝箱可以拿到“バトルフランシスカ－1、武器のレシピ ·3”，该区域最后一个分岔路口往右走可以拿到宝箱“リバースリーフ×3、キュアリーフ×3、リラックスハーブ×6”。

③进入下一个区域道路更加简单明了，一路往里走从宝箱中能得到地图“ブラックデールの地图”，继续前进到洞窟的尽头会看到瓦格拉姆正在利用伊莉娜企图让神迹觉醒，拉什当然要上前制止，不过瓦格拉姆再次召唤出了怪物。

BOSS イグナイト・アイドル

本场战斗中BOSS的攻击欲望比较强，除了单体的火球攻击之外，炎属性的全体魔法会给我方全体小队各造成300到400HP的伤害，所以在战斗前期和清理杂兵的时候务必要注意每个小队的HP剩余量。后期由电脑控制的小队可能会主动接近BOSS，即便此时主角的小队仍然未解决战斗也最好不要上前援助，帮他们起到牵制的作用就可以了。





TOWN

アスラム

①再次与妹妹擦肩而过的拉什回到阿斯拉姆后非常失落，自己的无能让他感到极度懊恼。单独行动后前往“クラージェ区”，和那里的“アスラム警备兵”对话，戴维德让拉什回城商谈要事。

②在城殿中，戴维德告诉拉什自己作为阿斯拉姆的领主刚刚被邀请去圣都参加在那里举行的共和会议，为了得到更多的有用情报，他打算带上拉什和四将军一起前往，拉什听了自然是十分高兴了。

③此时我们可以作成3个战斗小队，编入4名小队队长并雇佣10名队员，具体阵型和配置根据自己的需要进行安排。去中央广场和那里的军官对话可以免费雇佣到阿斯拉姆士兵。



FIELD

ホワイトロッキー

①“ホワイトロッキー”是前往圣都的必经之路，整个地形是一个高低不平的丘陵，看似比较大，但是只要贴着左侧的岩壁走就可以直接通过。入口前方右侧土坡下宝箱可以拿到地图“ホワイトロッキーの地图”，另外两个宝箱一个在出口右侧的岩石下，里面是“断简 · 鹤翼の阵”，另一个宝箱则在最右边尽头的石壁前,可以拿到“レラージュ · フェラル、旅人のアミュレット”。

采取	
类别	No.
采伐LV1	1、2、5
采掘LV1	3、4、6
跳跃LV7	7

财宝		
No.	类别	物品
1	财宝LV.1	187G
2	财宝LV.1	武器のレシピ・08





宝箱	
No.	物品
1	ホワイトロッキーの地图
2	レラージュ・フェラル 旅人のアミュレット
3	断简・鹤翼の阵



TOWN

圣都エリュシオン

①来到神迹文明的发源地圣都艾琉西恩（エリュシオン），这里雄伟的建筑让拉什看得目瞪口呆。进入“议事堂前”的研究室（アカデミー エントランスホール）中和“受付の女性”打听自己父母的消息，结果拉什被告知他们目前正外出参与一项研究计划。回到“テュラ一通り”会看到霸王和他的部下正在入城，此时拉什身上的项链又起了奇怪的反应。

②再次回到议事堂和通道中的女官对话，戴维德要独自一人前往议会，拉什则和其他人从通道右边的门“アークゲート”进入了阿库（アーク）神迹的内部。

③看到霸王竟然能和阿库神迹缔结契约，所有人都很吃惊。带着好奇，拉什沿着通道一直往圣域的深处走去。途中启动机关可以打开前进的路，这段路程的演出效果很大气，大家在前进的时候可以慢慢欣赏。

④来到圣域的尽头，突然出现的霸王对着拉什说了一些什么“觉醒”之类的奇怪的话，他甚至还在幻境中看到了自己的母亲，在迷茫中，拉什的意识渐渐模糊起来……

⑤醒来时众人已经带着拉什回到议会门前，在四将军的证言下，议长威尔弗雷德（ウィルフレッド）也不得不承认霸王和神迹缔结契约的事实，共和议会宣告中止。

⑥前往“グナーデ区”的“エリュシオン寺院”，和那里的“寺院僧兵クシティ”对话，之后寺院的门便会打开，众人向“チリー · モルグ”出发。

DUNGEON

チリー・モルグ

①进入寺院深处后直走然后往右，很快就可以从中央区画来到东部区画。东部区域只有一条路，进入圆形大厅后门会被关上，此时需要将大厅里的敌人清完才能继续前进。

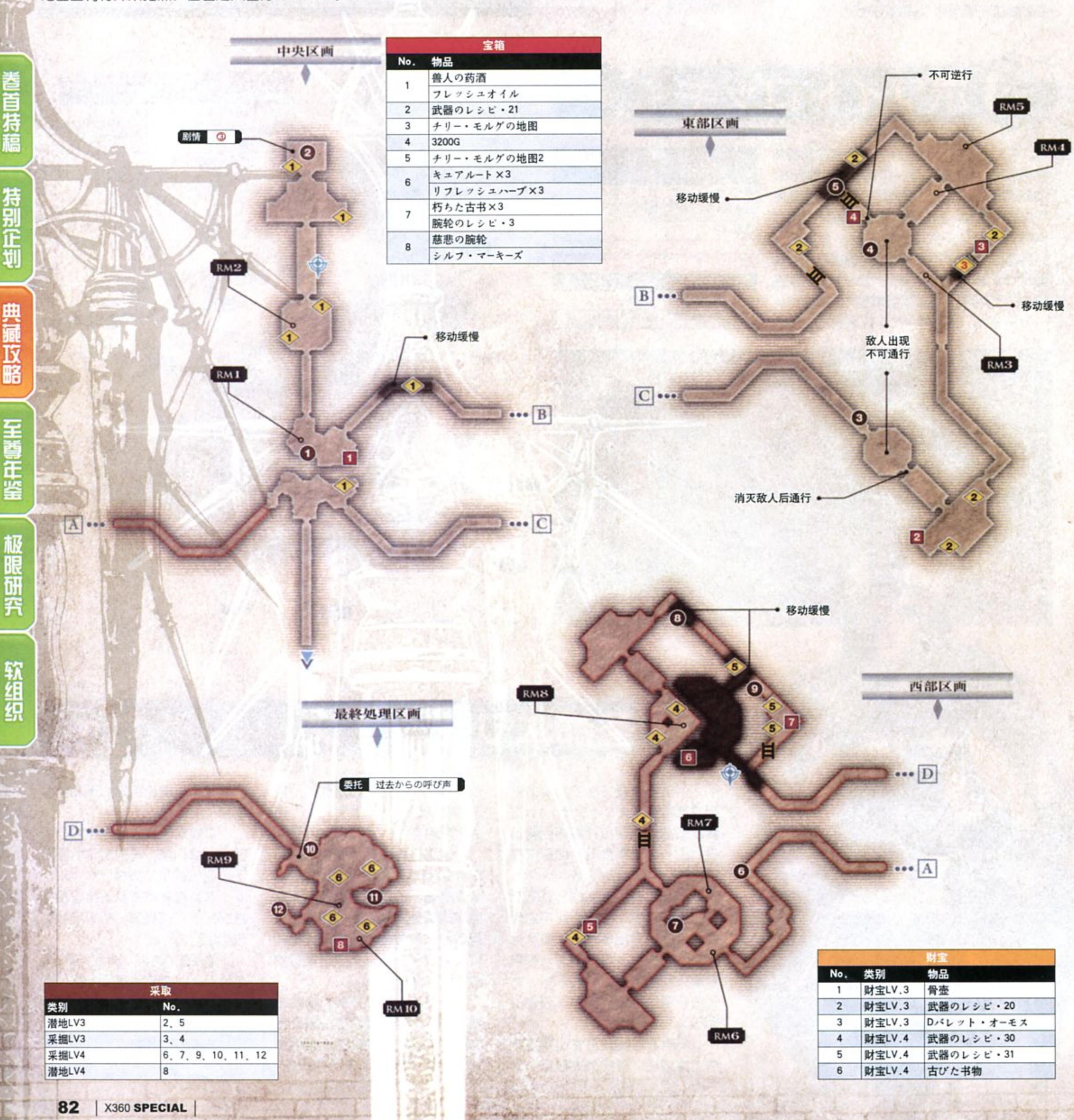
②接着在东部区画前进，Y字型路口右边被烟雾覆盖（无法奔跑）的地面上有特殊采掘点，往左进入圆形大厅门会再次被封死，从惟一的路口出去时最好逐个将敌人消灭，如果将两个敌人同时牵入战斗那就比较棘手了。梯形房间右边角落中的宝箱里是“チリー・モルグの地图”，左边走则是一条长长的被烟雾笼罩的通道，该通道左侧梯子爬上去能拿到宝箱中的3200G。

③继续前进会回到中央区画的北部区域，第一个平台左手边的宝箱中是“兽人の药酒 ×4、フレッシュオイル ×4”。一直往上方走路上会有不少采取点，尽头的房间中有5个敌人看守着大门，必须要和它们同时交手。由于对方人多，建议我方编两个队，每个队都有可以回复的队员，只有稳扎稳打才能获得这场消耗战的最终胜利。

④在研究室的房间里，拉什看到了自己的父亲赛克斯博士。博士告诉大家瓦格拉姆的目的其实在于保管在他手里的一块可以唤醒神迹力量的石板，只要瓦格拉姆没有得到这块石板，他就不会伤害伊莉娜。

⑤可惜的是，众人刚刚离开研究室就和守候在门口的瓦格拉姆碰头了，他用法术控制了拉什并得到了石板扬长而去。博士陷入了昏迷。

⑥回到圣都的落脚地，艾玛提出要单独带拉什去见他的母亲并将情况转告给她，而戴维德则带着博士和其余部下先行返回阿斯拉姆。



宝箱	
No.	物品
1	兽人の药酒 フレッシュオイル
2	武器のレシピ・21
3	チリー・モルグの地图
4	3200G
5	チリー・モルグの地图2
6	キュアルート×3 リフレッシュハーブ×3
7	朽ちた古书×3 腕轮のレシピ・3
8	慈悲の腕轮 シルフ・マーキーズ

采取	
类别	No.
潜地LV3	2、5
采掘LV3	3、4
采掘LV4	6、7、9、10、11、12
潜地LV4	8

财宝		
No.	类别	物品
1	财宝LV.3	骨壶
2	财宝LV.3	武器のレシピ・20
3	财宝LV.3	Dバレット・オーモス
4	财宝LV.4	武器のレシピ・30
5	财宝LV.4	武器のレシピ・31
6	财宝LV.4	古びた书物

DUNGEON

ヌモール废坑

①和“ヘンドラ－街”台阶前的艾玛对话前往“ヌモール废坑”，由于这里只有拉什和艾玛两个人行动，所以战斗时要格外小心，敌人弱魔法攻击,所以多使用“ミスティックアーツ”会安全一点，每场战斗切记不要拉两个敌人进入也是最基本的规则。

②操作升降机进入下一个区域，右手边角落里的宝箱是“ブレイブ·レイピア”。一直往右上方前进，通过路尽头的升降机可以从大坑道进入“次期开发予定区画”。

③在“次期开发予定区画”操作升降机中途可以停两次，左右两侧的房间分别有宝箱“断简·アサルトシフト”和采取点。若是有敌人飞到升降机上则要需要将其消灭。

④到了最下层，左侧的通道尽头总算可以拿到“ヌモール废坑の地图”。一路向前直走，右手边第一个房间雷可以拿到宝箱“マーシャルの秘石”，调查该层最里面房间就是BOSS战了。

BOSS ナムル·ニラム

这个BOSS以前曾经公布过，但是战斗的难度甚至还不前一个迷宫最后的杂兵战。BOSS的弱点仍然是魔法，尽可能多用地使用法术是最有效率的攻击魔法。它的普通攻击威力都不大，最强的一招也就是接近400的伤害值，所以只要将我方的HP保持在500左右，整个战斗的过程会非常轻松。



大坑道

第五作業区画

大規模鉱脈層

次期開発予定区画

鉱脈層試掘区画

采取	
类别	No.
采掘LV3	1、2、5、6、7
采掘LV7	3、4
潜地LV3	8
潜地LV5	12
采掘LV5	9、10、11、13、14、15、16

宝箱	
No.	物品
1	ブレイブ·レイピア
2	断简·袭兽阵
3	ヌモール废坑の地图2
4	ブラッドチャリス
5	断简·アサルトシフ
6	ヌモール废坑の地图
7	マーシャルの秘石
8	ロイオティア合金2
	武器のレシピ·39
	武器のレシピ·40
9	シェルブレスレット
10	5400G
11	ヌモール废坑の地图 3
12	断简·白马の阵
13	ピクシー·ローズ
	ブラウニー·ビーズ

财宝		
No.	类别	物品
1	财宝LV.3	武器のレシピ·22
2	财宝LV.7	腰巻のレシピ·7
3	财宝LV.7	破れた圣典
4	财宝LV.3	指轮のレシピ·3
5	财宝LV.3	骨壶
6	财宝LV.5	陨石
7	财宝LV.5	古びた斧
8	财宝LV.5	古びた盾

升降机

委托 幻惑の门と冥胎の剣

委托 憎恶の果てに

剧情 ④

⑤不出所料，拉什在这里见到了母亲。原来母亲曾经是艾玛的救命恩人，难怪艾玛会知道她隐居在这里。拉什将所有的情况告诉母亲后，她也落下了懊悔的泪水，因为继承了玛谢尔（マーシャル）的血液，她和伊莉娜都拥有让神迹觉醒的能力，正是背负着这样的能力，塞库斯一家才会陷入这场危机。处于长远考虑，拉什的母亲决定暂时继续隐居，临走时她将伊莉娜的项链交给了拉什。

⑥由于受霸王与阿库神迹缔结契约的煽动，共和议会也分为了对此抱有赞成和反对态度的两派。议长在不得以的情况下向阿斯拉姆发出了援助的请求。虽然并不是赞成哪一派，但是利用这个机会，阿斯拉姆也很有希望能从塞拉帕雷斯附庸城市的阴影中走出来，所以戴维斯还是决定去赌一把。

FIELD

勇士の城壁



①出发前可编成的队伍进一步扩大，整装完毕后和戴维德对话前往“勇士の城壁”。

②走到城墙前进入左边的大门可以在里面右上角得到宝箱“断简 · Vチャンス”，继续往左则是通往另一个都市格尔（ゴール）的路。

③从城墙前往右走可以在进门后左侧的城墙下得到宝箱“勇士の城壁の地图”。接着往上走，在城门内可以拿到“パワーメダル ×3、武器レシピ · 26、武器レシピ · 27”，右侧城门外角落的宝箱则是“牙の足饰り”。继续前进便能到达目的地“龙城ナーガプール”了。

宝箱	
No.	物品
1	断简・Vチャンス
2	勇士の城砦の地图
3	牙の足饰り
4	パワーメダル×3/武器のレシピ・26
	武器のレシピ・27

采取	
类别	No.
采伐LV4	1、2、5
潜水LV4	3、4

财宝		
No.	类别	物品
1	财宝LV.4	武器のレシピ・25
2	财宝LV.4	Dバレット・ブラーキオン
3	财宝LV.4	骨董の壶

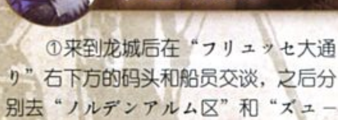






TOWN

龙城ナ-ガプ-ル



①来到龙城后在“フリュッセ大通り”右下方的码头和船员交谈，之后分别去“ノルデンアルム区”和“ズューデンアルム区”找那里的艾玛和帕古斯对话。

②返回“フリュッセ大通り”后发生剧情，接着去“ズューデンアルム区”找一位“柔らかなまなざしの老人”

③趁着自己不在，霸王居然派出军队袭击了塞拉帕雷斯，这让戴维德的计划一时陷入了被动。火速赶回阿斯拉姆后，戴维德只得带着众人硬着头皮前往“鹫の巣”应战，而此时留下来看守城池的艾玛会从我方队伍中离开。

BOSS ロエアス、カスタネア

本场战斗难度不小，建议大家在此之前多做一些委托任务将等级提升至 30 级以上再来挑战。开始战斗时先消灭左上方的杂兵，接着再尽可能多地将前来迎击的敌人干掉。靠近两个 BOSS 时不用慌张，多注意补血，先将 HP 较少的罗艾尔丝（ロエアス）打倒，只剩下卡尔塔奈尔（カスタネア）时也不能大意，他会使用威力巨大的“オーバードライブ”这招来连续攻击，所以谨慎起见最好在 HP 充足的情况下再发动攻击。



TOWN

アスラム



①就在众人与罗艾尔丝（ロエアス）和卡尔塔奈尔（カスタネア）进行激战的同时，霸王居然一个人闯进了阿斯拉姆，但是他的力量实在过于强大，没有任何人能阻止他前进的脚步，包括留守的艾玛在内。用尽全力坚持数回合后，艾玛还是抵挡不住霸王的力量，终于倒在了他的脚下。一阵刺眼的光线之后，霸王通过石板转眼间就和守护者阿斯拉姆的神迹缔结了契约，一切就好像圣域的那次事件的重演一样。

②谁也没想到和艾玛的分离竟然成为了永久的诀别，明明是凯旋归来，但是谁也高兴不起来。事实证明，这一切都是身为议长的威尔弗雷德的阴谋，正是他导演了这出调虎离山的诡计。艾米（エミー）继承母亲艾玛的遗志，也穿上戎装加入到队伍中来。是时候要去找威尔弗雷德清算了。





DUNGEON

アクアラム



①来到龙城的“ズューデンアルム区”，和下水道前的戴维德对话就能进入“アクアラム”了。一开始的“第三主水路”区域可以操纵平台来越过水道，左边的小路尽头的宝箱中是“忍耐の耳饰り、正义の腕轮”，一路往前走，在第三个操纵平台时，右侧的小路里有宝箱“断筒・ティルトカラコール”。

②第二个“东部通水制御区”区域稍微有点复杂，需要先操纵平台移开，然后再由梯子从下面的水道走才能通过。该区域的两个宝箱一个在入口附近，另一个则要在半路上通过梯子爬到上面去才能拿到，宝箱中分别是“断筒・ヒールシフト”和“アクアラムの地图”。最后一个“中央取水廊”区域就非常简单了，最左边可以拿到宝箱“ディフェンダー×1、リバースバルブ×5、キュアバルブ×3、フェアリーハーブ×6”，接着从梯子爬上去打开大门就将是一场硬仗了。

③鉴于本场战斗不小，建议大家趁此机会将DISC1限定的委托任务全部做完，顺带提升一下队伍的能力，这样打起来会轻松不少。

BOSS ハルピュリア

二连战的第一场是热身战，3组敌人都不是很强，只是HP高一点而已，中了异常属性后及时回复。总之尽可能快地解决本场战斗，胜利后发生剧情，自动与瓦格拉姆召唤出的地狱门战斗。

BOSS 地狱门

本场战斗一开始连续两个回合选择特殊指令拉什可以召唤出召唤兽“サイクロップス”，虽然它的攻击力不高，但是可以将其作为肉盾牵制住杂兵。稳扎稳打将杂兵清完后，对付地狱门时最好不要同时上前攻击，因为如果被其使用多次范围技对我方反击会令形势变得极为不利，留一到两组队员专门负责回复会相对稳妥一点。另外本战千万不要有任何一个小队死掉，否则会被BOSS使用“アニメーター”来操纵，这样基本就没有胜算了。





宝箱	
No.	物品
1	忍耐の耳饰り／正义の腕轮
2	断筒・ティルトカラコール
3	断筒・ヒールシフト
4	アクアラムの地图
5	ディフェンダー／リバースバルブ×5 キュアバルブ×3／フェアリーハーブ×6
6	マーメイド・パーレル
7	7200G
8	断筒・ティルトカラコール
9	アクアラムの地图2
10	孤独のベルト／指轮のレシピ・6

财宝		
No.	类别	物品
1	财宝LV.5	武器のレシピ・41
2	财宝LV.5	贵族の皿
3	财宝LV.6	武器のレシピ・42
4	财宝LV.6	爱のメダル



采取	
类别	No.
潜水LV5	1、2、3、4、5
采掘LV6	7
潜水LV6	6
潜水LV7	8

DUNGEON

樱宫

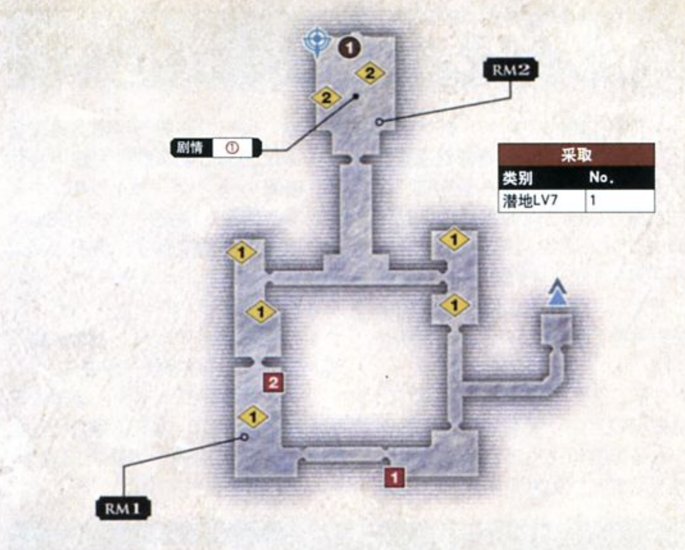
①战胜地狱门后来到龙城的樱宫，右边的角落有宝箱“龙城の地图”。接着从左侧的门走，大厅中宝箱是“キュアリーフ ×10、リバースリーフ ×10、リラックスハーブ ×40”。从正中央的门进去，我们就会迎来 DISK1 的最后一场战斗。

BOSS イェーガー、ロブオーメン

本场战斗比起此前一战难度不是很大。由于伊艾加的实力非常有限，消灭完杂兵可以很快将其搞定。最后只剩下他的召唤兽要小心它的范围攻击，该 BOSS 的 HP 相当高，所以千万不要放松警惕，不然很有可能会前功尽弃，战斗时只要我方的 HP 随时维持在安全线以上即可。







采取	
类别	No.
潜地LV7	1

宝箱	
No.	物品
1	龙城・樱宫の地图
2	キュアリーフ*10/リバースリーフ*10 リラックスハーブ*40

财宝		
No.	类别	物品
1	财宝LV.7	坏れた盾
2	财宝LV.7	武器のレシピ・54

TOWN

アスラム

①粉碎了威尔弗雷德的想借神迹侵吞天下的野心后，霸王率领着他的军队再次出现。龙城的神迹被其彻底解放，其释放出的具有毁灭性的能量眼看就要将所有人连同霸王一起吞噬。危急时刻伊莉娜使出了玛谢尔的力量将神迹平息，众人这才逃过一劫。

②在那之后过了很长一段时间，霸王军由于失去了领导而在各地的镇压中渐渐销声匿迹，格尔的领主接替威尔弗雷德成为了新的议长，一切似乎都在往好的方向转变。

FIELD

フォーン海岸

①阿斯拉姆得到新议长传来的情报后，和戴维德对话结束就可以前往“フォーン海岸”进行调查了。第一个区域“星海の岸”的两个宝箱“断筒・伏兵阵”和“フォーン海岸の地图”都在左边的分岔路中。第二个区域的宝箱则均位于右侧的分岔路中，分别是“レプラホーン・シザース”和“魔除けのレシピ・6、5200G”。走到最上方的路尽头，新的敌人“七人众”以及罗艾尔丝、卡尔塔奈尔集体出现在我们的面前。



星海の岸

RM2 RM3 B RM1 WorldMap

采取	
类别	No.
采掘LV6	1
潜水LV6	2、3、4、5、6
跳跃LV6	7

宝箱	
No.	物品
1	断筒・伏兵阵
2	フォーン海岸の地图
3	レプラホーン・シザース
4	魔除けのレシピ・6/5200G

财宝		
No.	类别	物品
1	财宝LV.6	家宝の壶
2	财宝LV.6	Dバレット・ケイル
3	财宝LV.6	5587G
4	财宝LV.6	武器のレシピ・46

TOWN

アスラム

①返回阿斯拉姆后，拉什的父亲也从昏迷中苏醒了过来，一家人总算团聚了，我们要先去圣都的“テュラ－通り”给伊莉娜买礼物。再次回到阿斯拉姆后发生剧情去中央广场的警备兵对话，伊莉娜就会加入我方的队伍了，部队的可用编制进一步得到扩大。

②此时戴维德接到邀请前往圣都参加新的共和会议却因到会人数不足而作罢。趁着拉什的父母调整神迹探索仪的时间，众人分别前往“塞拉帕雷斯(セラパレス)”和“格尔(ゴール)”去拜见那里的领主以今后的对策。

③回到阿斯拉姆后探索仪已经调整完毕，地图上出现了6个据点，我们可以任意选择进入的顺序。由于每场BOSS战之前都是固定的攻坚战，敌人会一波一波地不断出现，难度不高但是需要做好长期作战的思想准备。如果掌握了全屏攻击的禁忌术法或者幸运地使出戴维德的能量炮则会轻松很多。



FIELD




据点战

第一据点

注：以下每场据点战之前杂兵战这里不再一一介绍。

BOSS スニ-ヴァン

第一据点的BOSS战非常简单，先将杂兵清理完毕我们就基本没有什么好担心的了。BOSS的攻击力以及HP都不算高，只是每回合结束时会使用“ヴェファーレ”，我方小队万一被击倒就立刻在下一回合进行救助。





第二据点

BOSS ズイドウ

这个BOSS的物理攻击非常强悍，所以战斗前我方最好将阵调整为物理防御较强的类型。按照惯例将杂兵消灭后，BOSS也就没有威胁了，HP不满的情况下可以考虑待机回复，以免被其反击致死。BOSS的HP降低后会使用“惊异”来提升自己的能力，不过其攻击也并不可怕。

第三据点

BOSS ルド-プ

阵的选择在本战尤为关键，否则我方根本经不起BOSS和它手下的魔法师轰炸，这里推荐使用抗魔法攻击的“ヴァラーガード”阵。战斗时场地中杂兵还会召唤同伴，所以一定要迅速解决。另外建议不要将所有队伍都聚在一起，这样中了范围魔法后会非常吃亏。只剩下BOSS一个人时，战斗的难度就不高了。

第四据点

BOSS ひな、はな

虽然本场战斗有两个BOSS，但只要找到窍门还是很好对付的。战斗一开始将我方的部队分为两路分别牵制住两边的BOSS各自为战，这样她们就不会采取HP回复等支援行动了。BOSS的攻击力很低，命中率也不高，即使是合体的范围技伤害值也非常有限，所以每两队解决一个BOSS还是不难的。差不多同时将两个BOSS消灭还能避免她们使用可以发动5次连击的“オーバードライブ”，可谓一举两得。



第五据点

BOSS ヤング



本场战斗是据点战中难度最高的一场。首先战斗开始时千万不要将队伍分开，不然阵型如果被敌人切断的话我方是无法及时给同伴复活的。除了杂兵群会经常使用范围魔法之外，BOSS每回合结束时使出的"大喧哗"是最令人头疼的，此招攻击力巨大而且具有范围判定，所以回血与复活在本战中会用得非常频繁。总之一定要想法维持我方的HP，盲目地攻击是最不可取的。

第六据点

BOSS ミルトン



此战的难度同样不大，杂兵可以第一时间消灭。BOSS的攻击力不高，前期的战斗会非常轻松。关键在于其HP减少后会每隔一个回合使用"气合"（浑身冒绿气），此招可以瞬间秒杀我方一个小队。要注意的是，BOSS使用"气合"时千万不要上前攻击，否则被他反击必死无疑。如果3、4个小队一起上的话，那就很有可能全军覆没了，大家遇到这种情况还是耐心地等一下回合，此时就稍微进行一下回复吧。

BOSS サイクロップス

完成全部六个据点战后会触发剧情，我们要紧接着和暴走的召唤兽"サイクロップス"进行战斗。虽然本战只有BOSS一个人，但还是不要大意，其对于我方威胁最大的依然是可多次发动的范围技反击，保险起见还是适当降低攻击的节奏，多注意回复。毕竟谁也不想让之前几十分钟的据点战重头再打，所以谨慎一点并不为过。



FIELD

ケ－ニヒスドルフ

①从据点出来之后，众人终于来到了层层守护之下的霸王军老巢"ケ－ニヒスドルフ"。格尔的领主正在和阴魂不散的威尔弗雷德争斗，抢下了他手持的神迹后，这个利欲熏心前议会议长终于被神迹所吞噬，变成了一个不折不扣的怪物。



BOSS アラ·メルビラ－ナ融合体

本战的前半部分要不停地清除战场上的杂兵以及他们的增援部队，随后BOSS才会登场。虽然体型庞大，但是该BOSS的实力却不强，几种攻击方式都不足以直接致命。只要及时回复，本场战斗没有任何悬念，获得胜利仅仅是时间问题。

DUNGEON

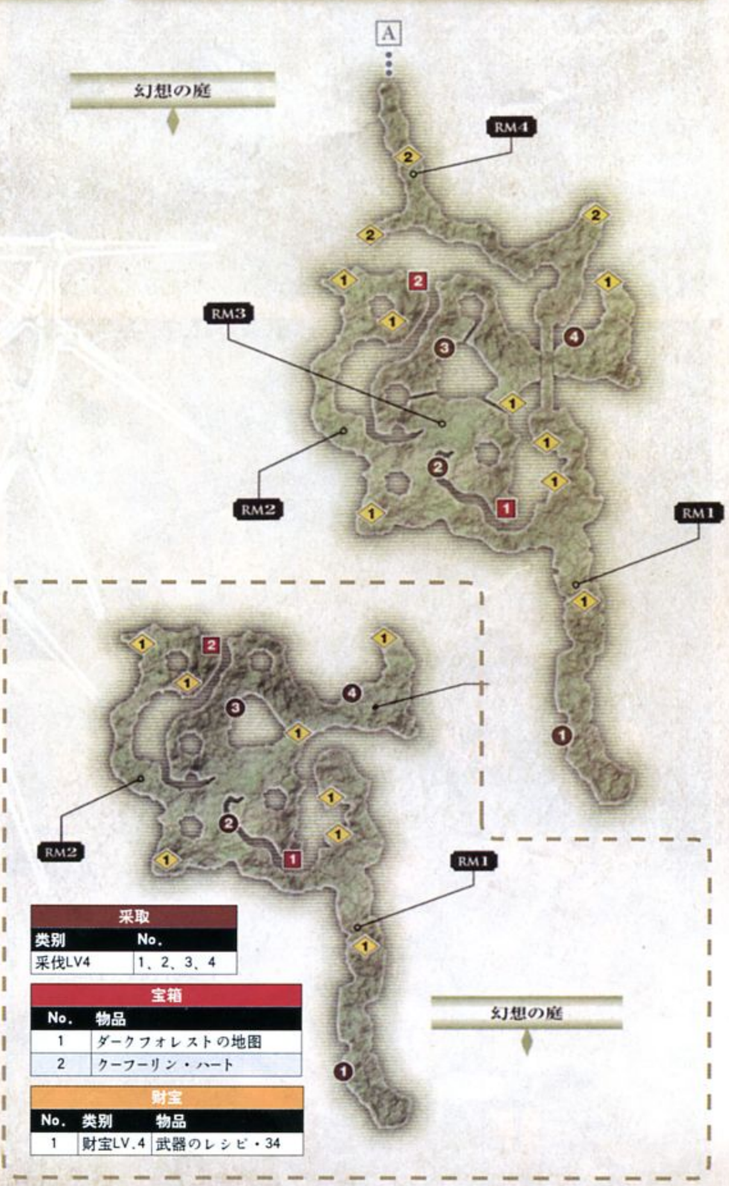
ダ－クフォレスト

①为了弄清霸王的真正目的，回到阿斯拉姆后伊莉娜竟然一声不响地独自去"ダ－クフォレスト"进行调查。担心妹妹安全的拉什当然一刻也坐不住，随即便动身赶去了那里。



②"ダ－クフォレスト"第一个区域"幻想の庭"的两个宝箱"ク－フ－リン·ハ－ト"和"ダ－クフォレストの地图"都在第一个分岔路的左侧区域内，而从分岔路一直向上走则可以前往下一个区域。

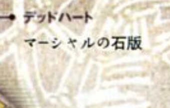
③第二个区域"漂泊の遗迹"从台阶上的分岔路向左拿到宝箱中的"断简·偃月の阵"，从右一直往里走，依然是台阶左侧的角落拿到宝箱"ダ－クフォレストの地图2"，进入左上方的入口发生BOSS战。



采取	
类别	No.
采伐LV4	1、2、3、4

宝箱	
No.	物品
1	ダ－クフォレストの地图
2	ク－フ－リン·ハ－ト

财宝		
No.	类别	物品
1	财宝LV.4	武器のレシピ·34





财宝		
No.	类别	物品
1	财宝LV.4	武器のレシピ・34
2	财宝LV.7	折れた杖
3	财宝LV.7	曲がった枪
4	财宝LV.7	Dバレット・スケロス
5	财宝LV.7	武器のレシピ・57

采取	
类别	No.
采伐LV4	1、2、3、4
采伐LV7	5、8
采掘LV7	6、7
潜水LV7	9
跳跃LV7	10

BOSSイリ-ナイド

这里的BOSS在和地狱门一战的时候曾经我们见过。只是这里他们多了一招可以操纵我方队员的“アニメーター”，遇到这种情况在下一回合我方只要选择“魅了状态に救出しよう”，队员就会将被控制的同伴一击必杀并立刻复活。除此之外战斗的时候并没有什么可担心的。





宝箱	
No.	物品
1	ダークフォレストの地图
2	クーフーリン・ハート
3	断简・偃月の阵
4	ダークフォレストの地图2
5	コボルト・ハーフダッチ バンシー・オクタゴン 武器のレシピ・56

FIELD

灵峰ヴァッケル

①带着伊莉娜回到阿斯拉姆后，戴维德从前来拜访的塞拉帕雷斯领主的口中得到了两个好消息，一是他认可阿斯拉姆将不再是塞拉帕雷斯的附属领地了；二是皇帝任命戴维斯为代理议长并提出要亲自接见他。

②从“ベルシュバルテレ”一路往右走来到通向帝都的必经之路——灵峰。“仰望の山道”半路上惟一的分岔路中可以拿到“灵峰ヴァッケルの地图”。进入下一区域后，两个宝箱“断简·魔阵”和“断简·天轮阵”就在非常明显的路边，爬到山顶后我们可能会遇上稀有怪物“天空の霸者”，它会使用附带诅咒攻击的毒气，战斗会消耗不少时间。

③到了帝都的神央宫拜见完昏庸的皇帝后，调查传送装置进入宫殿的内部，一路走到最深处我们会再次见到瓦格拉姆，他声称自己是世界的观测者并奉劝戴维德等人不要再干涉霸王的事情了。

④回到阿斯拉姆，戴维德在拉什的激励下最终还是没有改变自己的主张，他们誓要将这个世界从霸王的手中夺回来，哪怕要付出再大的代价。

宝箱	
No.	物品
1	灵峰ヴァッケルの地图
2	断简・魔阵
3	断简・天轮阵

财宝		
No.	类别	物品
1	财宝LV.7	英雄のメダル
2	财宝LV.7	武器のレシピ・58
3	财宝LV.7	おぞましい壶
4	财宝LV.7	Dバレット・ケパレー

采取	
类别	No.
采掘LV7	1、4
潜水LV7	2
采伐LV7	3
潜地LV7	5



BOSS 精锐部队 兽士班

圣平原的这场战斗如果按正常方式方式打，那将成为最消耗时间的一场据点战斗。敌人增援的数量出奇的多。学会了全屏攻击的法术当然更好，没有的话就只能在战场中间等敌人移动过来后各个击破。至于对付BOSS的时候，我方最好将队伍分散一点，这样就不会在BOSS使用范围攻击时吃太多亏。还好BOSS本身的HP并不多，坚持数个回合基本就能结束战斗。



DUNGEON



ジ-ベンビュ-ル

①在龙城“ノルデンアルム区”的酒馆中和“柔らかなまなざしの老人”对话，我们就可以知道前往最终迷宫——圣域的道路了。

②从世界地图进入“ジーベンビュール”的“第六の道”，先往前一直走可以在尽头拿到宝箱“魔女の证印”，第二个分岔路口一直往下走则能进入下一区域，出口附近有宝箱“ジーベンビュール第六の道の地图”。

③第二区域没有宝箱也没有分岔路，但是有一头拦着路的稀有怪物黑龙需要解决掉（视玩家BR而定）。第三个区域是“第七の道”，进入后在右边的路尽头可以拿到宝箱“断简·デッドリーピアス”，继续往下走可以依次在路边通道中的宝箱里拿到“断简·玄武阵”和“ジーベンビュール第七の道の地图”。走到最深处的大门，进去后就可以发生BOSS战了。

BOSS スリ-ト·アイドル

瓦格拉姆的召唤兽并没有想像中的那么强。诅咒、酸性等这些异常属性攻击我们早已习以为常，只是这个BOSS每回合可以行动两次，所以打起来需要不停地回复，很是麻烦。好在它的HP同样不多，多用物理攻击的技能可以给其造成比较大的伤害。



采取	
类别	No.
采掘LV7	1、3
采伐LV7	2
采掘LV8	4、5、6
采伐LV8	7

宝箱	
No.	物品
1	魔女の认印
2	ジーベンビュール 第六の道の地图
3	断简·デッポリーピアス
4	断简·玄武阵
5	ジーベンビュール 第七の道の地图

财宝		
No.	类别	物品
1	财宝LV.7	武器のレシピ·53
2	财宝LV.8	武器のレシピ·61
3	财宝LV.8	传说の皿

DUNGEON

圣域

①目送瓦格拉姆重归虚无后，拉什在伊莉娜的帮助下和神迹缔结了契约，等待他们的将是最终的决战之地——圣域。

②圣域的前进方法和之前的类似场景相同，但是这里是会出现敌人的，另外在一些关键路口还会有不少BOSS级别的稀有怪物挡道，必须消灭了之后才能前进。

③临近圣域出口时可以拿到这里的两个宝箱“鬼神刀”和“ケルビー・シングル、ノッカー・セイロン、武器のレシピ・62”。到了最后一个连通着世界地图的传送点，继续往前就是最终战了。



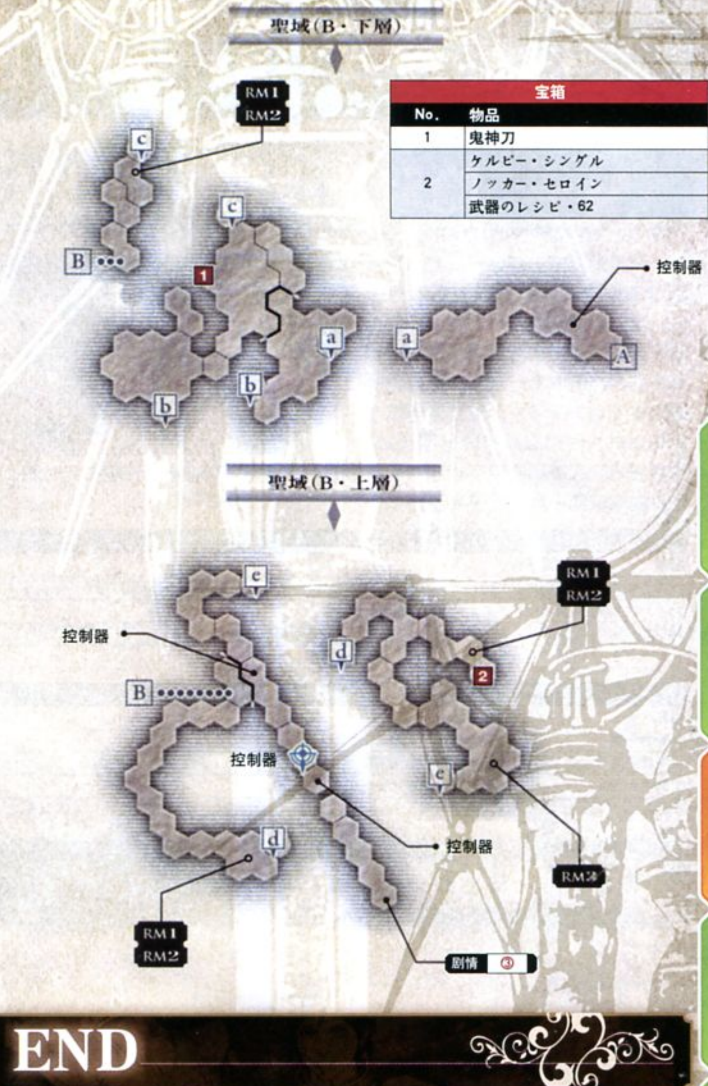
BOSS カスタネア、ロエアス

最终战的前半部分是和卡斯塔奈尔（カスタネア）以及罗艾尔丝（ロエアス）的对决，他们的HP都不是太多。建议所有小队先一拥而上直接将攻击力惊人、范围技能伤害大的卡尔塔奈尔解决。只剩下罗艾尔丝一个人时虽然她会使用5次攻击的“オーバードライブ”，但是威胁远没有卡斯塔奈尔大，我们很快就能将她消灭。

最终BOSS 霸王

将两名部下全部干掉，霸王就出现在场地的正中央。一开始他会召唤出“ロブオーメン”，建议还是将我方分为两组各自为战。负责牵制霸王的小队不要急于攻击，而召唤兽除了偶尔使用的范围魔法有点威力其他都还好对付。顺利消灭召唤兽并将霸王的体力打到一半以下时，他会发动“鬼人”，攻击力提高三分之二，想要不出事故我方最好保持3000以上的HP。比较郁闷的是霸王发动“フォトンフィールド”时回避率离奇的高，所有攻击几乎都无法命中。这时必须保存实力，只要有耐心和BOSS慢慢消耗，胜利最后还是会属于我们的。





No.	物品
1	鬼神刀
2	ケルビー・シングル
	ノッカー・セロイン
	武器のレシピ・62

END

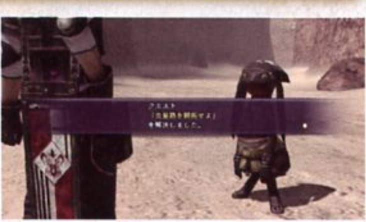
身为神迹管理着之一的霸王由于担心人类过于依赖神迹而导致世界毁灭，于是打算将神迹的力量解放，但是这样的话人类也有很大的可能被神迹的力量所吞噬，就像威尔弗雷德一样。拉什为了不再失去自己所珍惜的亲人与同伴，关键时刻终于阻止了霸王。不过在世界各地的神迹消失的同时，拉什本身作为一个神迹也将随之逝去，虽然很难接受这样的事实，戴维德和伊莉娜也只能含着泪与他告别。在没有神迹存在的明天，一切都将从头开始，相信人们一定会在某一天再次想起这名曾经为了亲人和朋友的未来而奋斗过的青年，想起那最后的神迹……





全隐藏地点补遗

隐藏地点进入方法



只玩游戏的主线剧情，我们则会错过本作中的很多迷宫甚至包括城市，所以要想踏遍每一个地点，我们就要另寻途径。这里给出的游戏中所有特殊地点的进入方法，大部分需要通过接受委托来开启。触发新的城市后再次进入时可以从世界地图选择，迷宫的特殊区域则要绕道相连场景才能进入。另外，有些地点只能进入一次，需要收集的东西千万不要遗漏了。

城市	
名称	出现条件
バルテロッサ	从南西公路走出地图
ロイオティア	从"ラーバフェンダ"南部走出地图
バアルーク	从"ディヴァインディヴァイド"溪谷西部走出地图
メルフィナ	从"クローキグ湿原"东北部走出地图

只可进入一次的区域	
名称	出现条件
火蜥蜴の腹	接受委托"太古の血战"
火蜥蜴の尾	接受委托"害虫驱除"
火蜥蜴の舌	接受委托"爱はまた升る"

迷宫	
名称	出现条件
ロベリア废城 回廊层	接受委托"武勇の夸り、信义という证"
南西公路	接受委托"ひみつの手纸"
ガスリン洞窟 诱いの涸川	接受委托"开拓精神あふれる商人"
大砂海	从"ガスリン洞窟 诱いの涸川"走出地图
ガスリン洞窟・叹きの产道	接受委托"野ばら笑くころ"
ムジカヒド城	接受委托"爱の为に钟は鸣る"
チリー・モルグ 西部区画	接受委托"过去からの呼び声"
チリー・モルグ 最终处理区画	从"チリー・モルグ 西部区画"走出地图
ムジカヒド城 凤鸣の区画	接受委托"砂尘に笑く花、废墟で鸣く小鸟"
大空洞	接受委托"爱よさらば"
イバルロックの巢	接受委托"秘药研究助手见习い"
アビークリフ	接受委托"英知の余韵"
ディヴァインディヴァイド溪谷	从"大砂海 热砂の釜"右边走出地图
ラーバフェンダ	从"大砂海 热砂の釜"左边离开地图
ベルシュバルテレ	完成"ヌモール废坑"剧情后前往圣都与酒馆中的老板对话
クローキグ湿原	从"ベルシュバルテレ"东南走出地图
ブラックデール 新洞口	接受委托"失くした欠片、假睡へ失せる"或者在出现灵峰后与"ゴール"酒馆前的警备兵对话
フラウマローの塔	接受委托"砂漠の传说"
超古代遗迹	XBOX LIVE下载包内容
ジーベンビュール 第一の道	与"セラバレス"工会中"历战の佣兵クシティ"对话
ジーベンビュール 第二の道	与"アスラム"的"クラージェ区"中的"物知りヤーマ"对话
ジーベンビュール 第三の道	与帝都工会中的"气になるクシティ"对话
ジーベンビュール 第四の道	与"メルフィナ"工会的老板对话或者接受委托"消えた骑士たち"
ジーベンビュール 第五の道	与"ロイオティア"工会的老板对话或者接受委托"消えた骑士たち"

隐藏地点地图信息



财宝		
No.	类别	物品
1	财宝LV.2	武器のレシピ・11
2	财宝LV.2	皿の欠片

宝箱	
No.	物品
1	3200G
2	断筒・ハンターシフト
3	南西公路の地图
4	恋人の指轮



宝箱	
No.	物品
1	魔兽の药酒×3/フレッシュオイル×3
2	ジーベンビュール 第一の道の地图
3	1200G
4	自由のベルト/胜利の足饰り

财宝		
No.	类别	物品
1	财宝LV.1	武器のレシピ・06
2	财宝LV.1	皿の欠片
3	财宝LV.1	武器のレシピ・07

采取	
类别	No.
采掘LV1	1、5、6、7、8
采伐LV1	3、4
潜地LV1	2



采取	
类别	No.
采伐LV2	1、3、4、6
采掘LV2	2、5

ムジカヒド城

桂華の区画

弘誓の区画

奥口の区画

風鳴の区画

委托 砂尘に笑く花、废墟で鸣く小鳥

委托 爱の为に钟は鳴る

获得"ムジカヒドの键"后可通行

获得"ムジカヒドの键"后可通行

获得"ムジカヒドの键"后可通行

获得"ムジカヒドの键"后可通行

获得"ムジカヒドの键"后可通行

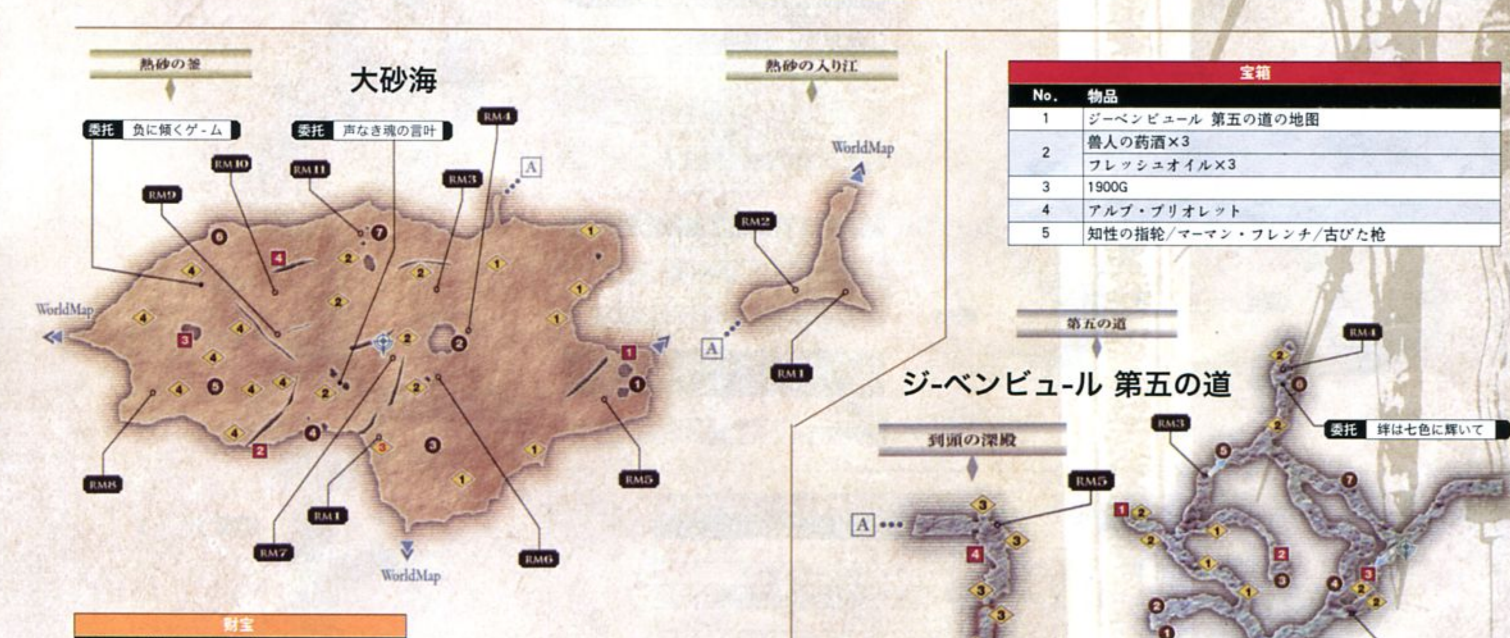
获得"ムジカヒドの键"后可通行

WorldMap

财宝		
No.	类别	物品
1	财宝LV.2	ライトメタル/525G
2	财宝LV.2	壶の欠片
3	财宝LV.4	骨董の皿
4	财宝LV.4	魔除けのレシピ・2
5	财宝LV.2	武器のレシピ・12
6	财宝LV.2	Dバレット・オステオン
7	财宝LV.4	武器のレシピ・33
8	财宝LV.4	骨董の皿

采取	
类别	No.
采掘LV2	1、2、5、7
采掘LV4	3、4、9、10
潜地LV2	6
潜地LV4	8

宝箱	
No.	物品
1	首饰りのレシピ・2
2	2100G
3	ムジカヒド城の地图
4	クラブ
5	ムジカヒド城の地图・2
6	4800G
7	断简・ミスティックピラミッド
8	耳饰りのレシピ・2
9	1800G
10	エルフ・エメラルド
11	野蔷薇の刀
12	リバースリーフ×3
	リラックスハーブ×3
13	银矿石
14	アストラ合金/パワーメダル×2
	武器のレシピ・32
15	断简・デザートランス
16	リバースバルブ×3
	フェアリーハーブ×3



宝箱	
No.	物品
1	ジーベンビュール 第五の道の地图
2	兽人の药酒×3
	フレッシュオイル×3
3	1900G
4	アルプ・プリオレット
5	知性の指轮/マーマン・フレンチ/古びた枪

财宝		
No.	类别	物品
1	财宝LV.1	武器のレシピ・01
2	财宝LV.2	兽人のコイン
3	财宝LV.3	武器のレシピ・09
4	财宝LV.4	武器のレシピ・19

采取	
类别	No.
采伐LV1	1
采掘LV1	2
潜水LV1	3
采掘LV2	4、9、10、11、13、15
采伐LV2	5、6、7、8、12、14

宝箱	
No.	物品
1	300G
2	キュアリーフ×5/リラックスハーブ×5
3	兽人の药酒×4/フレッシュオイル×4
4	リバースリーフ×5/リラックスハーブ×5
5	ガスリン洞窟の地图2
6	ウィルスピア/武器のレシピ・10
7	ガスリン洞窟の地图3
8	2000G
9	武器のレシピ・18
	魔除けのレシピ3

财宝		
No.	类别	物品
1	财宝LV.2	皿の欠片
2	财宝LV.2	朽ちた古书
3	财宝LV.2	武器のレシピ・17
4	财宝LV.2	Dバレット・ダクユオン

采取	
类别	No.
采掘LV2	1、2、4、6
潜地LV2	3
采伐LV2	5、7



大空洞

宝箱	
No.	物品
1	アクアの水×3
	アドテ人参×3
2	大空洞の地图
3	1600G
4	片翼の神像
5	1700G
6	繁荣の腕轮
7	シャムシール

財宝		
No.	类别	物品
1	財宝LV.2	皿の欠片
2	財宝LV.2	武器のレシピ・13
3	財宝LV.2	壶の欠片
4	財宝LV.2	Dパレット・ウース

采取	
类别	No.
采伐LV2	1、2、6、7、8、9、10
潜地LV2	3、11
潜水LV2	5
采掘LV2	4

ラ-バフェンダ

宝箱	
No.	物品
1	1800G
2	クワットシールド
3	ラーバフェンダの地图
4	キュアルート×3
	リフレッシュハーブ×3
5	铜矿石×2/铁クズ×3
6	ラーバフェンダの地图2

財宝		
No.	类别	物品
1	財宝LV.2	壶の欠片
2	財宝LV.2	武器のレシピ・15
3	財宝LV.2	525G
4	財宝LV.2	Dパレット・ストマ

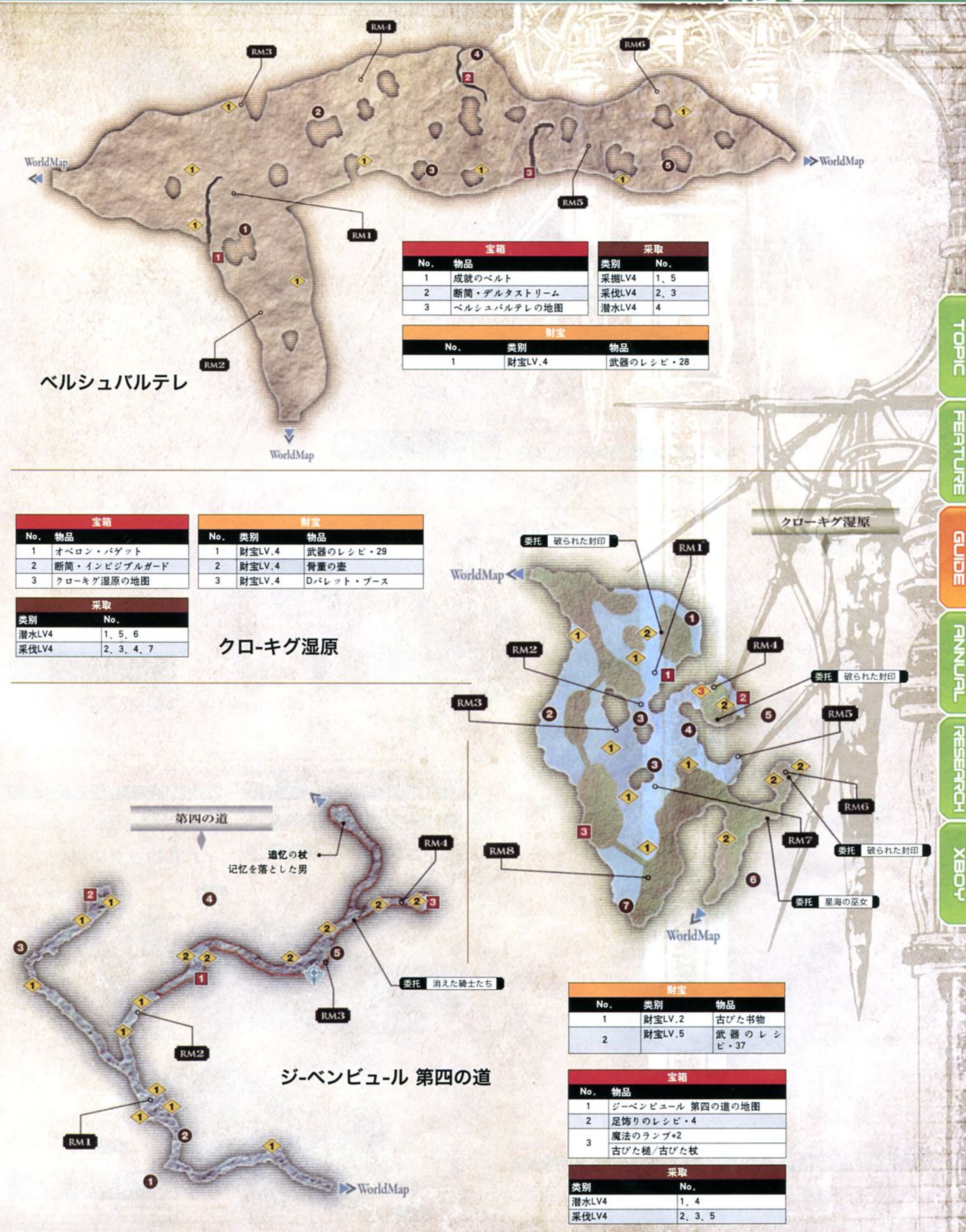
采取	
类别	No.
采掘LV2	1、2、3、5
潜地LV2	4、6、7

ディヴァインディヴァイド溪谷

宝箱	
No.	物品
1	腕轮のレシピ・2
	アクアの水×3/アドテ人参×3
2	ディヴァインディヴァイドの地图
3	コートバンダナ

財宝		
No.	类别	物品
1	財宝LV.2	皿の欠片
2	財宝LV.2	武器レシピ・16

采取	
类别	No.
潜水LV2	1
采伐LV2	2、3、5、9
采掘LV2	6、7、8
潜地LV2	4



ベルシュバルテレ

宝箱	
No.	物品
1	成就のベルト
2	断简・デルタストリーム
3	ベルシュバルテレの地图

采取	
类别	No.
采掘LV4	1、5
采伐LV4	2、3
潜水LV4	4

财宝		
No.	类别	物品
1	财宝LV.4	武器のレシピ・28

クロ-キグ湿原

宝箱	
No.	物品
1	オベロン・バゲット
2	断简・インビジブルガード
3	クローキグ湿原の地图

财宝		
No.	类别	物品
1	财宝LV.4	武器のレシピ・29
2	财宝LV.4	骨董の壶
3	财宝LV.4	Dバレット・ブース

采取	
类别	No.
潜水LV4	1、5、6
采伐LV4	2、3、4、7

ジ-ベンビュ-ル 第四の道

财宝		
No.	类别	物品
1	财宝LV.2	古びた书物
2	财宝LV.5	武器のレシピ・37

宝箱	
No.	物品
1	ジーベンビュール 第四の道の地图
2	足饰りのレシピ・4
3	魔法のランプ*2
	古びた槌/古びた杖

采取	
类别	No.
潜水LV4	1、4
采伐LV4	2、3、5

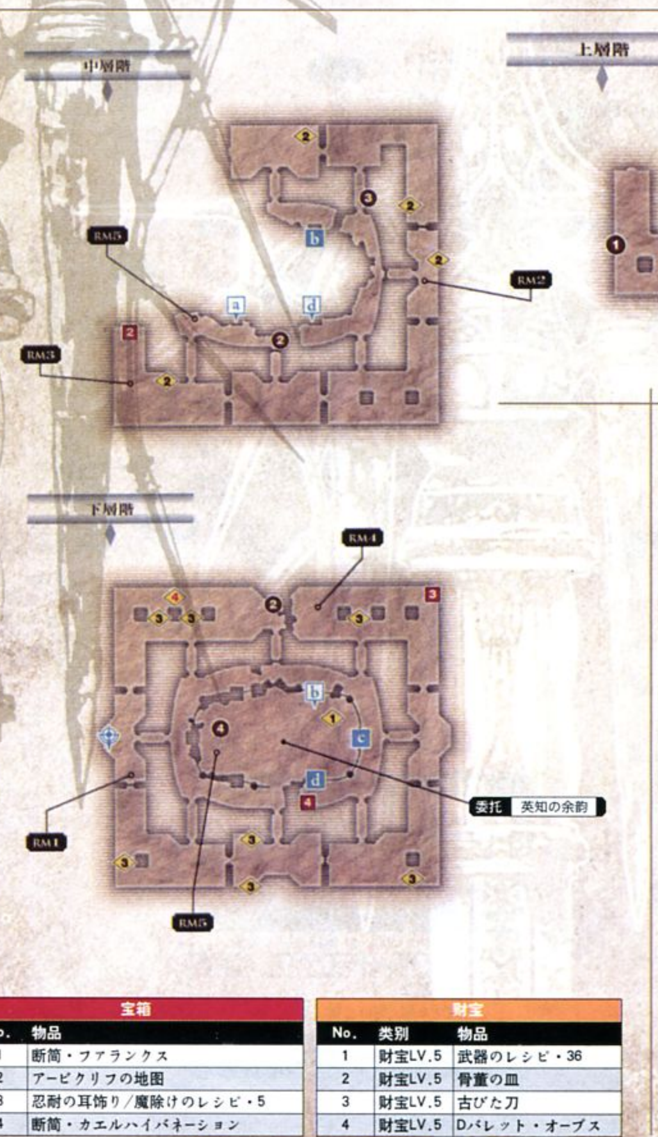


ブラックデ-ル 新洞口

宝箱	
No.	物品
1	5000G/指轮のレシピ・5
	腕轮のレシピ・5
2	エリート・クウオータスタッフ
3	ブラックデールの地图 3
4	ウィンディーネ・ペア

财宝		
No.	类别	物品
1	财宝LV.4	古びた剑
2	财宝LV.5	武器のレシピ・35

采取	
类别	No.
采掘LV4	1、2、3、4、5、7
潜地LV4	6





アビ-クリフ（A）

采取	
类别	No.
采掘LV5	1、2、3
潜地LV5	4

宝箱	
No.	物品
1	断简・ファランクス
2	アービクリフの地图
3	忍耐の耳饰り/魔除けのレシピ・5
4	断简・カエルハイバネーション

财宝		
No.	类别	物品
1	财宝LV.5	武器のレシピ・36
2	财宝LV.5	骨董の皿
3	财宝LV.5	古びた刀
4	财宝LV.5	Dパレット・オーブス

宝箱	
No.	物品
1	イバルロックの巢の地图
2	6200G
3	6500 G
4	6700 G
5	トロール・クッション

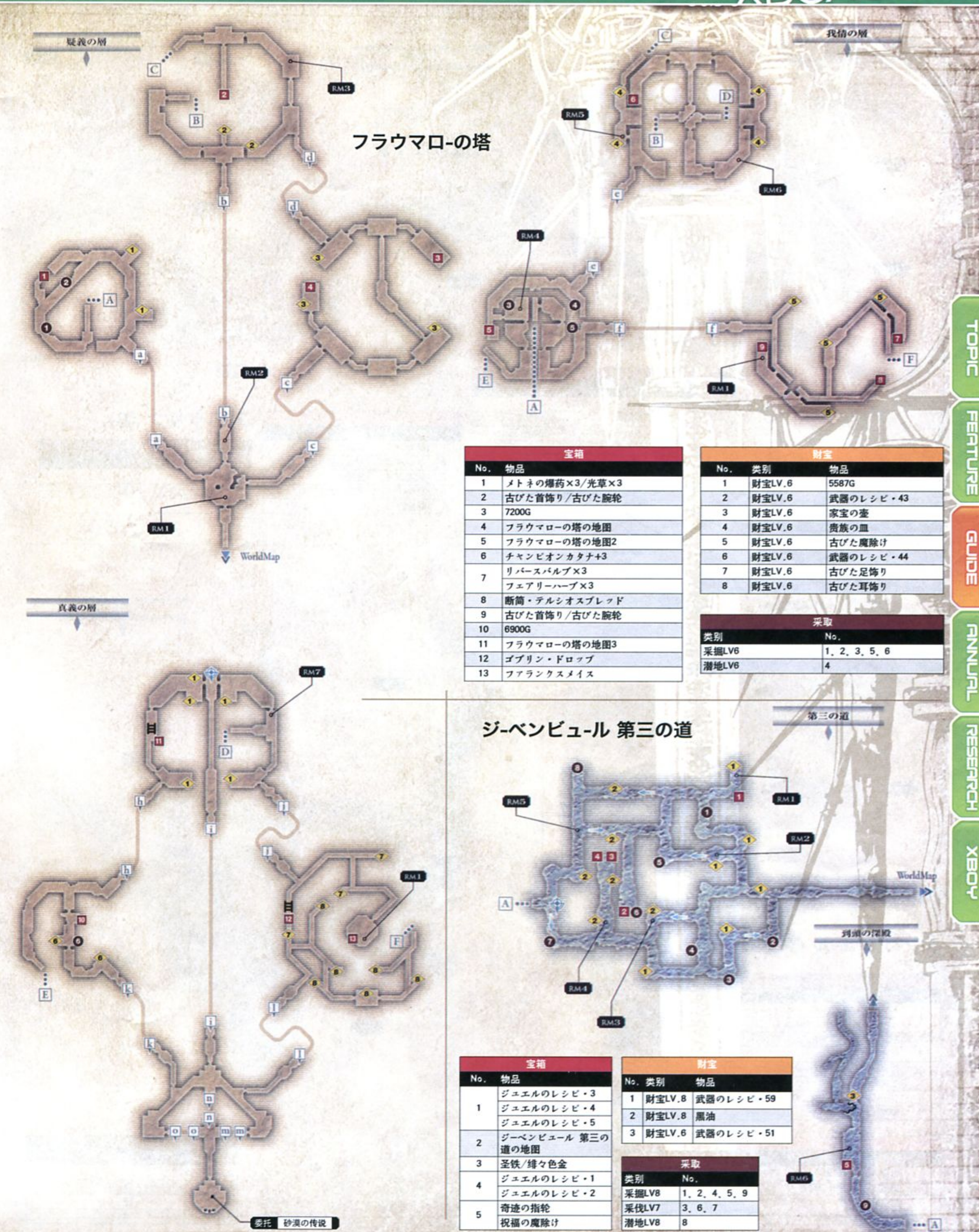
财宝		
No.	类别	物品
1	财宝LV.6	武器のレシピ・45
2	财宝LV.6	5587G

イバルロックの巢



采取	
类别	No.
采掘LV6	2、3、4、5、8、9
潜地LV6	1、6、7

フラウマロ-の塔



宝箱	
No.	物品
1	メトネの爆药×3/光草×3
2	古びた首饰り/古びた腕轮
3	7200G
4	フラウマローの塔の地图
5	フラウマローの塔の地图2
6	チャンピオンカタナ+3
7	リバースバルブ×3
	フェアリーハーブ×3
8	断筒・テルシオスブレッド
9	古びた首饰り/古びた腕轮
10	6900G
11	フラウマローの塔の地图3
12	ゴブリン・ドロップ
13	ファランクスメイス

財宝		
No.	类别	物品
1	財宝LV.6	5587G
2	財宝LV.6	武器のレシピ・43
3	財宝LV.6	家宝の壶
4	財宝LV.6	贵族の皿
5	財宝LV.6	古びた魔除け
6	財宝LV.6	武器のレシピ・44
7	財宝LV.6	古びた足饰り
8	財宝LV.6	古びた耳饰り

采取	
类别	No.
采掘LV6	1、2、3、5、6
潜地LV6	4

ジ-ベンビュ-ル 第三の道

宝箱	
No.	物品
1	ジュエルのレシピ・3
	ジュエルのレシピ・4
	ジュエルのレシピ・5
2	ジーベンビュール 第三の道の地图
3	圣铁/绯々色金
4	ジュエルのレシピ・1
	ジュエルのレシピ・2
5	奇迹の指轮
	祝福の魔除け

財宝		
No.	类别	物品
1	財宝LV.8	武器のレシピ・59
2	財宝LV.8	黑油
3	財宝LV.6	武器のレシピ・51

采取	
类别	No.
采掘LV8	1、2、4、5、9
采伐LV7	3、6、7
潜地LV8	8

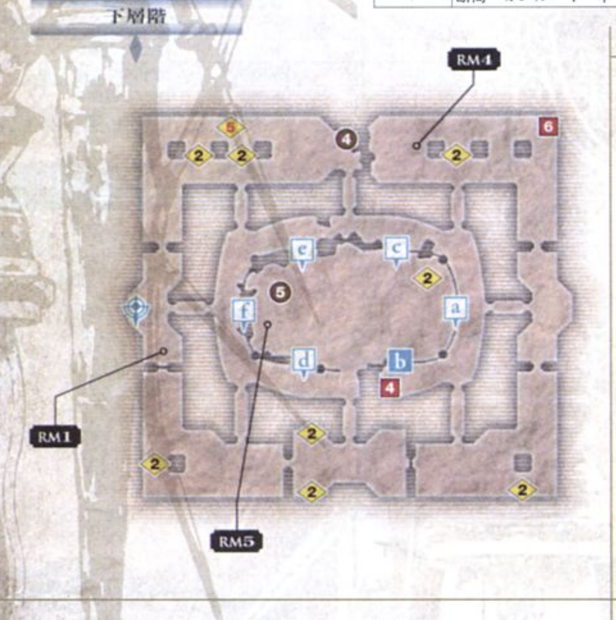


宝箱	
No.	物品
1	断简・ファランクス
2	5100G
3	欠けた斧×2/ラバーの织物
4	アービクリフの地图
5	调和の耳饰り/首饰りのレシピ・7
	腕轮のレシピ・7
6	忍耐の耳饰り/魔除けのレシピ・5
7	断简・カエルハイパネーション

財宝		
No.	类别	物品
1	财宝LV.5	武器のレシピ・36
2	财宝LV.5	古びた刀
3	财宝LV.7	武器のレシピ・49
4	财宝LV.5	骨董の皿
5	财宝LV.5	Dバレット・オーブス

アビ-クリフ（B）

采取	
类别	No.
采掘LV7	1
采掘LV5	2、3、4
潜地LV5	5



第二の道

WorldMap

到頭の深殿

ジ-ベンビュ-ル 第二の道

宝箱	
No.	物品
1	ドワーフ・カボション
	リャナンシー・ブリリアント
2	断简スナイブシフト
3	ザインの指轮
4	ボガード・トラペゾイド
	セイレーン・スクエア
5	ジーベンビュール 第二の道の地图
6	断简・凤天舞阵

財宝		
No.	类别	物品
1	财宝LV.6	武器のレシピ・50
2	财宝LV.6	错びた槌
3	财宝LV.6	Dバレット・ガルディアー
4	财宝LV.6	武器のレシピ・51

采取	
类别	No.
采掘LV6	1、5、7、8、9
潜地LV6	2、4
采掘LV8	3
采伐LV6	6

全工会委托一览

アスラム

任务名称	接受地点	委托人	时期要求	报酬
めぐる日々のささやかなはじまり	酒馆	神秘的な女性	完成“ディル高原”剧情后	100G
武勇の夸り、信义という证	酒馆	エマ	剧情发展到进入“鹫の巢”之前	1500G、マノ・サリア
佣兵ボルソン	酒馆	ボルソン	完成剧情中的第一个委托	500G
アスラムの魔女	中央广场	魔女风の少女	完成“ブラックデール”剧情后	フレッシュオイル×3、羽虫の药酒×3
交易路を开拓せよ	酒馆	开拓精神あふれる商人	抵达“エリュシオン”后	ガスリン铜×6、铁矿石×4、ジャーナ合金×2、ルード・スプリガン×1
宿志を继ぐ者	酒馆	エミーを知るおばあさん	完成委托“英知の余韵”后	ターゲット(Quality)
マーシャルの石版	酒馆	マリーナの使いのアスラム兵	DISK2开始后	石版、ナムル・ニラム
远い日の约束	酒馆	ダヴィッド	DISK2出现圣平原后	阵卷・大魔阵
恶汉と光なき少女	酒馆	ロキ	DISK2抵达帝都后	断简・杀阵
终わりの先の变わることのないもの	酒馆	神秘的な女性	完成除该任务以外的所有委托	100万G、梦幻の封窩

セラパレス

任务名称	接受地点	委托人	时期要求	报酬
その名はドリル	酒馆	新米カスタマイズ职人	和商店前的“カスタマイズ职人”交谈两次	1000G
セラパレスの魔女	グランツ通り	魔女风の少女	完成“アスラム”的魔女委托后	キュアリーフ×7、リラックスハーブ×7
野ばらは梦见て	酒馆	ニールセン男爵	完成“チリー・モルグ”剧情后	ガスリン铜、天然オイル、1000 G
野ばら笑くころ	酒馆	ニールセン男爵	完成委托“野ばらは梦见て”和“ヌモール废坑”的剧情	2000G
魂一轮	酒馆	ラゴウ	完成“ヌモール废坑”的剧情后	5000G
ケイトとラゴウ	酒馆	ラゴウ	完成雇佣兵剧情	朱结晶、翠结晶、5000G
人の想い	酒馆	ハルコ	灵峰出现以后	—

ロイオティア

任务名称	接受地点	委托人	时期要求	报酬
深渊への诱い	酒馆、ロイオティア城	ロイオティア兵（酒馆）、ブリアム（ロイオティア城）	抵达“ロイオティア”后至DISK1结束之前	マノリル・サリア
炎の乱	酒馆、ロイオティア城	ロイオティア兵（酒馆）、ブリアム（ロイオティア城）	完成委托“深渊への诱い”后至DISK1结束之前	ターケシェント、ヴァスピエ、マノリンエル、ピーヴァ・エサリア
漂泊びと	酒馆	おばあちゃんっ子な少女	完成“ヌモール废坑”的剧情后至DISK1结束之前	ヴァース・サリア
想いは巡る	酒馆	ラパス	“鹫の巢”的剧情出现以后	知の神石
绊は七色に辉いて	酒馆	シパリ	抵达“ロイオティア”后	マノリ・サリア
受け继ぐもの	酒馆	アーリン	DISK2开始之后	断简・幻雾结界
ロイオティアの魔女	パイオン区域杂货屋	魔女风の少女	完成“バルテロッサ”的魔女委托后	绯々色金×3

バルテロッサ

任务名称	接受地点	委托人	时期要求	报酬
爱の为に钟は鸣る	酒馆	どこか气品のある男	抵达“バルテロッサ”后	爱の神石
爱よさらば	酒馆	パリス	完成“ヌモール废坑”的剧情后	3000G、皮の腕轮
爱はまた升る	酒馆	シャルロット	DISK2开始之后	ルード・ゴブリン、ルード・マーメイド、ルード・レプラホーン、ルード・トロール、20000G
声なき魂の言叶	酒馆	お化け嫌いの女术士	完成委托“爱の为に钟は鸣る”后	灵の神石
英雄と呼ばれた男	酒馆	考古学者	完成委托“声なき魂の言叶”后	2500G、决意の血判状、阵卷・ヴァンガード
千年の死斗	酒馆	阴谋论好きのクシティ	完成委托“声なき魂の言叶”后	ルード・エルフ、2000G
记忆を落とした男	酒馆	ヨルゲン	抵达“バルテロッサ”后	阵卷・ダブルインパクト
砂漠の传说	酒馆	伟そうな男	DISK2开始之后	断简・ドラグーンストライク、匠の技法・修练の卷
太古の血战	バルテロッサ城	参谋长	抵达“バルテロッサ”后至DISK1结束之前	20000G
砂尘に笑く花、废墟で鸣く小鸟	酒馆	はな	完成“ヌモール废坑”的剧情后至DISK1结束之前	2000G、アス・サリア、スノードロップ
激斗！银鹫团 第一话	酒馆	ケイドモン	ケイドモン加入佣兵	シャムシール、3000G
激斗！银鹫团 第二话	酒馆	ケイドモン	完成委托“激斗！银鹫团 第一话”后	ブレスレット(Fine)、8000G
激斗！银鹫团 最终话	酒馆	ケイドモン	完成委托“激斗！银鹫团 第二话”后	希望の魔除け、30000G
バルテロッサの魔女	商队の庭	魔女风の少女	完成“ゴール”的魔女委托后	朱神のブレスレット

龙城ナ-ガプ-ル

任务名称	接受地点	委托人	时期要求	报酬
英知の余韵	酒馆	古风な女	在龙城与戴维德会合后（DISK1终盘）	誓いの血判状、阵卷・クイーンズウォーダー
星海の巫女	酒馆	星海の祭り准备委员	完成“クローキゲ湿原”的剧情之后	ジャベリン、5000G
星海の祭り	酒馆	星海の祭り准备委员	完成“フォーン海岸”剧情之后	苍结晶、白结晶、5000G
ナーガプールの魔女	フリュッセ大通り	魔女风の少女	完成圣都的魔女委托后至DISK1结束	イオスの水×6、スズネの种子×3、若芽×3
暗跃の暗ブローカー	酒馆	オズワルド	DISK2开始之后	リネンベルト、5000G
未确认飞行物体！？	酒馆	イエーガー	据点战全部胜利并完成委托“暗跃の暗ブローカー”以及“マーシャルの石版”后	ロブオーメン、圣铁、10000G

帝都ウンデルバルト

任务名称	接受地点	委托人	时期要求	报酬
历史のほとりにて	酒馆	グレウス	完成圣平原的剧情后并雇佣グレウス	阵巻・スネークバイト、魔片の调合书、フィンスターニス、源地の枪、阵巻・スピアヘッド
ウンデルバルトの魔女	ゲビューラ街	魔女风の少女	完成"ゴール"的魔女委托之后	幻骸のリング

バアルーク

任务名称	接受地点	委托人	时期要求	报酬
焦心苦虑	酒馆	ルチャウ	完成"ヌモール废坑"的剧情后至DISK1结束之前	30000G
負に傾くゲーム	酒馆	竖气に见えない男	完成"ヌモール废坑"的剧情后至DISK1结束之前	ヴァス・サリア
害虫驱除	酒馆	オーナー	DISK2开始之后	羽虫の抜け壳×1、10000G、断筒・トリックスター
神と呼ばれしもの	酒馆	ホーワンゲール	灵峰剧情出现后	–
バアルークの魔女	グレンチェ地区	魔女风の少女	完成"メルフィナ"的魔女委托后	黄橙玉

圣都エリュシオン

任务名称	接受地点	委托人	时期要求	报酬
ひみつの手紙	酒馆	暗い感じの男	抵达圣都后	翠绿玉
エリュシオンの魔女	ヘンドラー街	魔女风の少女	完成"セラパレス"的魔女委托后	メトネの爆药×4、光草×4
仕事の后には……	酒馆	白いソバニ	完成"ヌモール废坑"的剧情到DISK1结束前	シエン・サリア
ひねくれ屋デリアン	酒馆	デリアン	完成"鹫の巢"的战斗后	25G

メルフィナ

任务名称	接受地点	委托人	时期要求	报酬
过去からの呼び声	酒馆	白いクシティ	抵达"メルフィナ"后至DISK1结束之前	2500G
破られた封印	メルフィナ城	ロベルト	抵达"メルフィナ"后至DISK1结束之前	蓝苍玉
消えた骑士たち	メルフィナ城	ロベルト	完成委托"破られた封印"至DISK1结束之前	4800G
苏る传说	メルフィナ城	ロベルト	完成"鹫の巢"的战斗后至DISK1结束之前	7000G
憎恶の果てに	酒馆	オフィリア	完成至少3个绿叶骑士团的委托后至DISK1结束之前	オフィリアの剑
秘药研究者助手见习い	酒馆	研究者风の男	DISK2开始之后	400G、800G、1600G、6000G、神秘の药
古道の探求者	酒馆	ウニベル	全据点战胜利以后	紫晶玉
ブラッディ・アリス	酒馆	ノーラ	完成"ケーニヒスドルフ"的剧情之后并雇佣ノーラ	レッドピアス、グリーンピアス、ブルーピアス、ホワイトピアス、12800G
メルフィナの魔女	翠青广场	魔女风の少女	完成"ロイオティア"的魔女委托后	荣光の杖
绊は虹色に辉いて	酒馆	バグズ	DISK2开始之后	マノリ・サリア

ゴール

任务名称	接受地点	委托人	时期要求	报酬
猛者と勇者の决战场	酒馆	ブロクター	抵达"ゴール"后	3000G、ケシエン・サリア、匠の技法・初心の巻
失くした欠片、假睡へ失せる	战人街	白いヤーマ	至DISK1结束之前	4000G、エン・サリヤ
ゴールの魔女	战人街	魔女风の少女	完成"ナーガプール"的魔女委托后	羽のアミュレット
幻惑の门と冥胎の剑	酒馆、ゴール城	ゴールの使い（酒馆）、ゴール公（ゴール城）	逐个完成据点战后分别与ゴール公交谈	战罠の调合书、ゴールギルド・古城の指轮解放



关于部分委托任务的说明

マ-シャルの石版

接受该委托并在"ヌモール废坑"将召唤兽击倒，我们就可以完成任务。不过大家得到作为报酬的石版之后也不要就此打住，通过该石版，我们可以和世界各地神迹缔结契约。这些神迹分为位于"ディル高原"、"ホワイトロッキー"、"ロベリア废城 地下层"、"ブラックデール 锐峰の座所"、"ヌモール废坑 次期予定开发区画"。具体方位请参见各场景的地图。



记忆を落とした男

想要完成该任务，我们需要在世界各地收集3件以上"追忆"道具并将其交予委托人ヨルゲンオ才可以通过。地点分别位于以下场景中，具体方位请参见各场景的地图。

道具名	场景
追忆の剑	アクアラム 第3主水路
追忆の杖	ジーベンビュール 第四の道
追忆のバンダナ	南西公路
追忆の本	メルフィナ 翠青广场
追忆の手纸	ディヴァインディヴァイド溪谷
追忆のベルト	アスラム 中央广场
追忆のブーツ	ブラックデール 黒日の迫处
追忆の盾	帝都ウンデルバルト ゲビューラ街

全佣兵角色一览

队伍编成是本作最大的乐趣之一，除了主线剧情中的角色以外，游戏还为我们准备了大量的佣兵角色。这些佣兵的能力都要比普通阿斯拉姆的战士要强上很多，不但角色的形象各异，战斗中的特性也互有所长。为了进一步增加佣兵角色的分量，游戏中的部分佣兵还会有自己的专属剧情（解雇后不影响剧情完成度），这里就不一一给予介绍。遗憾的是，由于队长角色的数量限制，游戏的佣兵并不能同时上场太多，这会给追求育成与培养的玩家带来点小麻烦。

DISK1

姓名	HP	AP	回复AP	腕力	智力	敏捷	能力	雇佣工会所在地	费用	要求
オイアクス	272	22	5	26	15	15	应援23	アスラム	700G	完成“ディア高原”的剧情后
マクレディ	284	21	5	17	26	18	大食い22	アスラム	700G	完成“ディア高原”的剧情后
ボルソン	390	33	8	27	16	16	ガンバリ屋15	アスラム	1500G	完成委托“佣兵ボルソン”
サンディ	249	29	6	26	16	19	人情16	セラパレス	800G	进入“セラパレス”后
セメレー	326	30	7	29	18	18	腕つぶし17	セラパレス	800G	进入“セラパレス”后
シーマ	289	28	7	16	22	17	器用贫乏16	アスラム	800G	从“ブラックデール”返回“アスラム”之前
ロキ	362	31	7	26	25	19	献身24	アスラム	2800G	完成“ブラックデール”剧情
ブルミア	255	21	5	29	16	20	柔软さ19	アスラム	1400G	完成“ブラックデール”剧情
キース	317	30	7	23	16	15	意思力22	セラパレス	800G	完成“ブラックデール”剧情
レベッカ	305	29	6	18	28	14	气力17	セラパレス	800G	完成“ブラックデール”剧情
ラゴウ	379	48	9	21	36	21	不运25	セラパレス	–	完成委托“魂一轮”
シェパード	335	33	8	20	27	19	领导力23	圣都エリュシオン	1400G	进入圣都后
ベロニカ	277	30	7	30	17	16	自信26	圣都エリュシオン	3500G	完成“チリー・モルグクリア”的剧情后
ケイドモン	415	35	7	36	24	21	自立心27	バルテロッサ	19800G	进入“バルテロッサ”后
マーティー	298	21	5	30	21	17	不要命22	アスラム	1680G	“チリー・モルグ”出现后
ノーラ	398	31	6	31	32	24	猪突猛进21	アスラム	9800G	“チリー・モルグ”出现后
バネース	267	41	8	18	35	19	逆切れ19	アスラム	7200G	“チリー・モルグ”出现后
フェイ	365	32	7	29	17	18	见荣19	セラパレス	5600G	“チリー・モルグ”出现后
ブロクリス	290	23	6	15	28	18	读解力22	圣都エリュシオン	1680G	“チリー・モルグ”出现后
ヘミテーア	337	39	7	19	35	21	直感22	アスラム	13200G	“勇士の城壁”出现后
リッブ	335	39	7	29	16	18	疑心暗鬼20	バルテネス	7000G	“勇士の城壁”出现后
メガレウス	342	35	6	27	42	17	慈悲20	龙城ナーガプール	9200G	进入龙城后
カムベ	475	46	8	36	21	22	力26	龙城ナーガプール	10800G	进入“アクアラム”后
タッカート	348	35	6	25	34	17	运33	バルテロッサ	11000G	DISK2开始后
アイトネー	477	41	8	35	32	21	トリッキー24	バルテロッサ	12800G	进入“アクアラム”后
アカコス	311	30	6	33	19	18	信赖29	メルフィナ	13200G	进入“メルフィナ”后
ミューケナイア	383	39	8	40	25	19	アタッカー25	メルフィナ	9200G	“鷲の巣”出现后
バグシー	506	48	8	39	22	18	卑怯24	メルフィナ	10800G	DISK2开始后
デリアン	564	47	8	41	27	17	魅力36	圣都エリュシオン	17000G	完成委托“ひねくれものデリアン”
ウエスタ	368	29	6	29	17	17	なまけもの17	ロイオティア	2800G	进入“ロイオティア”后
バレンタイン	296	28	6	21	29	15	おせつかい28	ロイオティア	3500G	进入“ロイオティア”后
マクニール	374	29	6	19	31	18	听觉19	ロイオティア	5600G	进入“ロイオティア”后
マダックス	471	47	9	19	37	19	自尊心25	ロイオティア	7000G	完成委托“绊は七色に輝いて”
バイオレット	322	31	7	33	22	17	おとな19	セラパレス	16000G	完成委托“野ばらは梦见て”
ロベルト	611	58	11	40	20	17	义理23	メルフィナ	17200G	完成委托“苏る传说”
グレウス	518	39	6	35	24	18	杀气25	龙城ナーガプール	–	完成委托“英知の余韵”
ネオ	559	52	10	38	27	17	思いやり30	メルフィナ	9200G	完成委托“苏る传说”
ヴィナリー	630	50	10	32	28	18	学力15	メルフィナ	9200G	完成委托“苏る传说”
ルッコラ	451	57	10	27	41	20	おもしろさ23	メルフィナ	9200G	完成委托“苏る传说”
ルチャウ	427	39	7	22	36	20	やる气23	バアルーク	13000G	完成委托“焦心苦虑”
ゲイオウ	635	44	8	48	27	21	一匹狼29	バアルーク	33000G	进入“アクアラム”后
ヨルゲン	446	32	8	25	19	22	任性20	バルテロッサ	5000G	完成委托“记忆を落とした男”
	389	33	8	29	26	21	任性17			
	332	27	5	31	16	20	任性19			
	349	31	7	29	25	21	任性28			
	494	34	6	28	20	18	任性20			
	326	33	7	32	23	25	任性13			
	377	33	7	30	28	20	任性14			

DISK2

姓名	HP	AP	回复AP	腕力	智力	敏捷	能力	雇佣工会所在地	费用	要求
デミー	449	39	6	37	23	17	ラーニング34	アスラム	12300G	DISK2开始后
ゾレアン	526	74	12	35	53	20	人气44	バルテロッサ	57200G	完成委托“宿志を继ぐ者”
ガブリエル	440	40	8	31	18	20	情热17	セラパレス	5000G	DISK2开始后
シエリル	563	61	11	31	43	21	のんき32	龙城ナーガプール	21300G	完成委托“星海の祭り”
イエーガー	1187	93	11	55	35	22	斗争心30	–	65535G	D完成委托“宿志を继ぐ者”前往“アスラム”的“クラージェ区”在工会“迷宫の指轮”雇佣
ウニベル	891	81	13	35	61	27	发想力37	–	–	完成委托“古道の探求者”
ルチウス	804	109	18	56	78	25	感应力37	メルフィナ	140000G	完成委托“焦心苦虑”
キルネア	693	69	11	42	60	27	おてんば39	圣都エリュシオン	26600G	完成全部魔女委托
アーリン	653	48	8	54	22	26	わがまま22	ロイオティア	48000G	完成委托“受け继ぐもの”
パリス	674	52	10	48	30	22	自尊心25	ロイオティア	21300G	完成“ケーニヒスドルフ”的剧情
ハルコ	630	87	13	31	69	21	精神力37	圣都エリュシオン	–	完成委托“人の想い”
ホーワンゲール	633	81	12	67	77	33	勇者33	バアルーク	82000G	完成委托“神と呼ばれしもの”
ケイト	527	66	10	30	47	18	机转31	セラパレス	21300G	完成委托“ケイトとラゴウ”
シバリ	1113	83	12	59	39	25	ロマン31	ゴール	31000G	完成委托“幻惑の门と冥胎の剑”
ゴール公	1065	80	12	64	39	20	统率力31	ゴール	26600G	完成委托“幻惑の门と冥胎の剑”

全成就一览

本作的成就和流程剧情无关，大部分都是通过收集和成长得到的，还有些则是要讨伐工会委托中的稀有怪物，难度不小。尤其是最后的400点，相当考验玩家的耐心，还是继续加油吧！

成就名称	要求	点数
バトルの上级者	战斗次数超过100次	20
战いの连锁	连锁战斗次数超过200次	30
デストロイヤーは笑う	消灭怪物数量超过2000只	30
秘められた力の解放	发动时间慢放能力超过100次	10
一瞬への挑战	会心攻击成功次数超过100次	10
ギルドマスターの信赖	工会冒险数量完成超过30个	10
佣兵たちのリーダー	在工会雇佣的佣兵人数超过30人	10
终焉の继承者	生产出道具“终焉の石”	30
血に饥えた狩人	采取到道具“デスメタル”	30
魔を统べる导师	获得道具“阵卷・ニンアズブラスト”	30
モンスター解体业者	分解的怪物数量超过500只	20
リサイクルの重要性	分解的装备品数量超过300个	20
孤高の战士	成功讨伐“ストラトスフィアドラゴン”	30
龙杀しの英雄	成功讨伐“エンシェントドラゴン”	40
伟大なる战士	成功讨伐“虚空からの来访者”	40
晓の英雄	成功讨伐“晓の新王”	50
神杀しの英雄	成功讨伐“神と呼ばれしもの”	140
战栗のハンター	在一场战斗中杀敌超过30名	30
失われた神の诗	总消费金钱超过100000G	10
リッチなひと时	获得金钱总额超过200000G	10
THE LAST MOMENT	完成所有委托之后去阿斯拉姆的酒馆与“神秘的な女性”对话，接受并完成最后一个委托任务	200
THE LAST REMNANT	完成包括“THE LAST MOMENT”所要求的全部委托后前往最终迷宫，将能力得到解放的霸王击倒	200

Q：怎样进行采取？

A：在游戏中，多利尔（ドリル）会帮助我们在迷宫中挖取各种各样的宝藏和素材，是非常讨人喜欢的小家伙。每个迷宫中多利尔可以挖掘的次数在屏幕右侧用“D-ACT”来表示，挖的次数多了它也会随之升级（最高为16）。当挖到“Dバレット”之类的道具时，多利尔的采取最大次数还会加1。攒齐了多利尔收集的材料以及怪物掉落或分解的素材后，我们可前往城市中的锻冶屋去强化或者制造更强的武器和道具。

采取点种类	
种类	获取物品
采掘（岩石）	石头、结晶等矿物
采伐（草丛）	木材、花等植物
潜地（地下）	贵重金属与各种遗产
潜水（水中）	水、油等天然资源
跳跃（高处）	墙壁、悬崖等高处的物品
财宝	隐藏的财宝（只能挖一次）

多利尔等级			
Rank	名称	Rank	名称
1	かけだし	9	かなりの
2	ヒヨっこ	10	立派な
3	いまひとつ	11	熟练した
4	まだまだ~不足	12	伟大な
5	あと少し	13	カリスマ的な
6	そこそこの	14	究极の
7	なかなかの	15	マスター
8	一人前の	16	グランドマスター



关于《最后的神迹》的Q&A

Q：应该如何选择阵？

A：阵是游戏中用来给我方的部队进行编成的系统。每个小队可以选取不同类型的阵型，之后则要决定小队的队长以及其他成员。在编成的过程中，我们最好给每个小队配备一到两名可以进行回复的队员。由于大部分时候战斗中的指令分物理和魔法两类，所以编队时要加以归类，这样就不会出现魔法型队员拿杖攻击敌人或者物理角色放魔法之类不划算的情况了，这对角色的成长也有好处。在一些硬战中，有针对性地选择合适的阵以及队员是非常重要的。



Q：每个迷宫中稀有怪物的存在有何意义？

A：稀有怪物的存在意义不仅是可以给我们提供某些关键素材，更重要的是，打倒迷宫中的稀有怪物后换区并存盘，退出后再读档回到游戏我们就有很高的概率发现稀有怪物仍然存在。流程中后期我就可以通过这种方法来刷新“チリーモルグ 中央区画”的盗贼来获取大量金钱。





Q：chain 对游戏的具体影响是什么？

A：本作中的连锁（chain）要求玩家索敌时能一直发动先致，一旦被敌人偷袭连锁则会中断。连锁越高战斗后奖励越高，能力提升越快。另外，游戏中的连携（连带攻击多个敌人）和连锁不同，我们应该尽量避免，否则在培养角色时会出现BR高、但能力低的尴尬局面。

Q：什么是迅速提升能力的关键？

A：游戏中有几个地点消灭杂兵提升人物能力很快：地狱门一战之前的“アクアラム”；据点战之前的“ヌモール废坑 第五作业区画”；最终战之前的“ジーベンビュール 第六の道”等等。完成主线剧情全力冲刺委托任务时，建议通过下载内容中的“超古代遗迹”来消灭敌人提升能力。



Q：何种情况下我方的士气会提升？

A：游戏中有几个地点消灭杂兵提升人物能力很快：地狱门一战之前的“アクアラム”；据点战之前的“ヌモール废坑 第五作业区画”；最终战之前的“ジーベンビュール 第六の道”等等。完成主线剧情全力冲刺委托任务时，建议通过下载内容中的“超古代遗迹”来消灭敌人提升能力。



GEARS OF WAR 2

《战争机器》的世界是残酷而且无情的，挥动着武器向你冲来的敌方敢死队容不得你有半丝的犹豫和怜悯，当然你能指望的除了手中的武器外还有陪同你浴血奋战的同伴！自从《魂斗罗》之后很少有如此爽快能够双人合作的射击游戏，《战争机器 2》更加“变本加厉”，游戏为玩家准备了更加残忍的敌人，更加火爆的战场和更酷的杀死敌人的方式，如果你喜爱射击游戏，那么就没有理由错过这里程碑式的一战。

战争机器2	Microsoft/Epic Games	动作射击
X360 Gears of War2		美版
2008年11月7日	1～16人	59.99美元
无对应周边		对应17岁以上玩家

文 黑翼天使X　美编 心の永恒

新增模式简介

练习课程



“练习课程”是系列第二部作品中比较厚道的新增模式之一，玩家可以把它当作网战的“单机训练版”来通过预备课的课程熟悉网战的操作与规则。该模式为玩家提供了5种主要网战模式（除此之外也可以自己对模式进行细致的设定），接下来就为各位简单地介绍下这几种模式。或许是微软考虑到了能够让不能联机的非金会员玩家也体验一把网络对战的机会，所以这个模式中除玩家外的参战角色是由AI控制来进行练习的。

模式名称	人数限制	玩法简介
基本常识	3V3	相当于生存模式，玩家互相射杀，不能复活，存活到最后一方的即为赢家。
处决	5V5	必须是处决倒地后奄奄一息的敌人才算真正的杀死敌人。
再生	5V5	每个小队有一名队长，只要队长不死，那么队员可无限复活；如果队长死亡，则转换为生存模式，存活到最后的一方即为赢家。
占领目标	5V5	占领地图上蓝色光圈来扩张地盘，当扩张到一定程度时则需要守卫蓝色光圈来赢取分数。
武力挟持	5V5	地图中会有一名难民（肉票），双方的队伍需要争夺挟持该难民将其带到指定区域，先获得足够分数的一方胜利。

持久战

该新增模式也颇有意思，这个模式的规则与《魔兽争霸III》的RPG类地图中的“守护路口”模式有些相似，或许会让很多尝试过《魔兽争霸III》的PC玩家感到亲切吧！该模式最多允许5名玩家并肩作战，抵挡兽族一波又一波的进攻。在敌人每波的进攻中，每个参战的玩家只有一条命，如果不幸身亡就只能等敌人下一波进攻才能复活。起初的几轮或许一两个玩家还可以轻松应对，但是几轮过后敌人攻势便会开始变得越来越疯狂起来，根据每名玩家的表现，分数排行榜也会不断刷新。总之，有条件的话还是推荐多找些朋友一起合作杀敌，想要凭一个人的力量做孤胆英雄是不可能获得好成绩的。



基本操作一览

按键	功能
十字键	切换武器
左摇杆	移动
右摇杆	准星移动
A	靠近掩体／翻越掩体
B	启动电锯／近身攻击
X	拾取弹药物品／救助同伴／启动各种机关
Y	观察事件
LT	按住进行瞄准
LB	按住打开队伍菜单／查看任务列表
RT	射击
RB	装弹／加速机枪类武器散热
LS	—
RS	精确瞄准（部分武器支持）
Back	—
Start	暂停，进入菜单

前作背景简介

在前作的故事中，突然从地底冒出的兽族与人族展开了昏天暗地的战争，主角Fenix在某次任务中为了袒护其父亲而违背了上级命令，于是也被扔进了监狱。直到监狱被兽族攻陷时Fenix才被队友救出，得以重见天日。之后他做为一个负罪之人，接受上级的指令，执行了为摧毁兽族的地洞而进行的定位共鸣器放置行动。最后虽然大片兽族地洞成功被炸毁，但这却并没有终结战争，相反故事才刚刚开始……

战地日志

在前作的单机流程中可供玩家发掘的隐藏要素基本只有寻找散落在场景中的“阵亡士兵兵籍牌”这一个基本要素。本作就丰富了很多，玩家在激烈的战斗之余不仅要在战场上留意观察“兵籍号码”，而且还要寻找隐藏在游戏场景中的各种资料文件。虽然可寻找的东西变得更多了，但是制作小组并没有为难玩家的意思，正是因为有了本模式的存在玩家们在寻找隐藏物品的时候可以省下许多心思了。



在“战地日志”中，玩家可以详细查看任意一章任意一小节的隐藏物品收集情况，比如该小节是否有隐藏物品，有几件隐藏物品。有了详细的统计资料后，玩家就不必再一头雾水的去寻找，有针对性的寻找漏掉的物品能够有效地避免时间的浪费。可以看出系列除了朝着画面更华丽气氛更火爆的方向不断进化，也开始更多地为玩家着想，越来越人性化。

特色系统介绍

掩体射击

游戏中A键的作用之一也是系列的最大特色就是自动寻找最近的掩体进行“靠墙”动作，此外A键还有在两个对称的掩体间移动和翻越掩体的作用。躲在掩体之后再与敌人进行对射是游戏中的基本策略，跑到空旷的场所与凶残的敌人对射在本游戏中是万万行不通的。躲在掩体的后方时玩家可以按住LT将身体探出掩体精确瞄准再射击，需要注意在探出掩体时并不是绝对的安全，敌人的子弹可命中玩家探出的身体；在掩体后也可以选择直接按RT进行盲射，不过盲射基本没什么命中率，但是用散弹枪之类打近距离敌人的话效果反而不错。总之，合理地利用场景的各种掩体与敌人进行周旋是本游戏的核心战略思想。



电锯惊魂



这也是《战争机器》当年宣传的一大特色，当玩家使用联盟的突击步枪时，按下B键即可启动电锯，此时嗡嗡的声音会让敌人吓的屁滚尿流。而在本作中，有些敌人也会使用电锯，当双使用电锯进行对锯的时候，便会出现“电锯对决”的场面，此时快速按B键即可拼掉对方。场面异常刺激，爽快感十足。

装填好手

该系统是《战争机器》系列”的一大特色，它的出现让射击游戏中的上弹也变得极富战略性，使玩家在战斗时的投入感又提升了一个档次，整个战斗中得不到任何喘息的时间。本作中的装填弹药时间被更为详细的划分，当按下 RB 键开始装填弹药时，右上角的弹药槽下便会出现一个移动的光标，当该光标与浅白色区域重合时再次按下 RB 键即可完成“主动装填”，如果是与中间更小的纯白色区域重合时按下 RB 则为“完美装填”，此时不仅装弹速度更快，而且还可以短时间内提高武器的攻击力。所以，掌握高超的装弹技术可以说是每一名玩家的必修课。

处决对手



本作新增的一大系统，就是当敌人受到一定程度的攻击后，并不会立刻死亡，而是俯下身体进入奄奄一息的濒死状态。此时玩家有多种选择，如果你不想眼睁睁地看着他痛苦的死去，则可以亲手送他归西为它解除痛苦。靠近进入濒死状态的敌人后按 Y/X/B 可以用各种方式直接杀死对方，处决对手的演出效果可是相当华丽而且相当残忍的；按住 A 则可挟持该敌人当作肉盾用，不过此时玩家只能用手枪进行射击。需要注意的是敌人毕竟是肉身，肉盾也是有耐久度限定的，当承受一定攻击后便会被打爆。另外，当我方操作的角色被打成濒死状态时，一定要快速按 A 键并配合方向键逃离战区，等待队友救援才是上策。

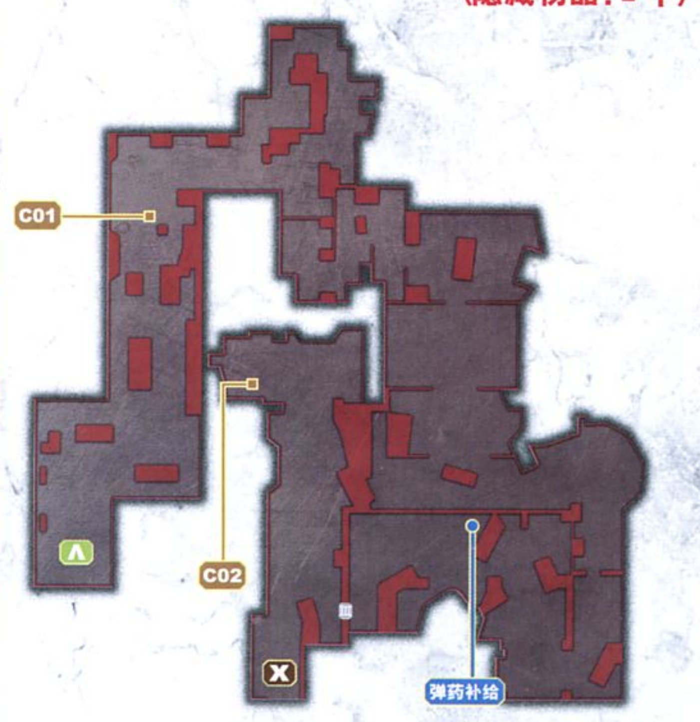
流程攻略

注：NORMAL 难度单人战役，由于中文版的缘故，剧情部分不做详细说明，主要以一些要点攻略为主。另外牵扯分支路线的笔者都选择了走右边，这不会影响到隐藏物品的获得。地图中“CO”为隐藏物品位置。

第一章 危机四起

1-1 新兵报到

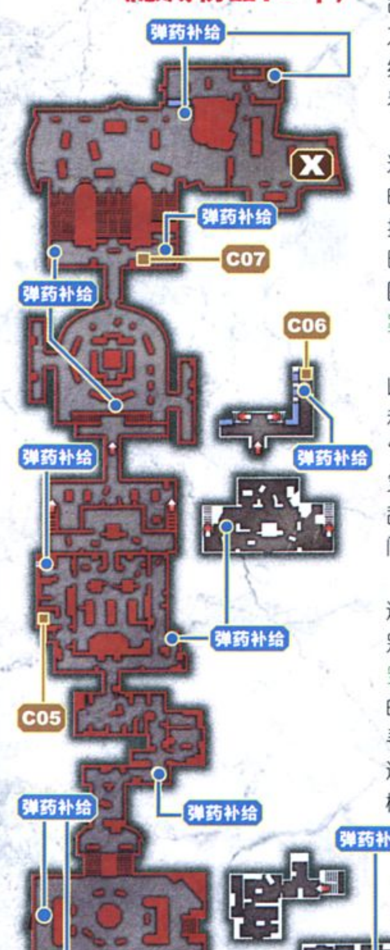
(隐藏物品：2 个)

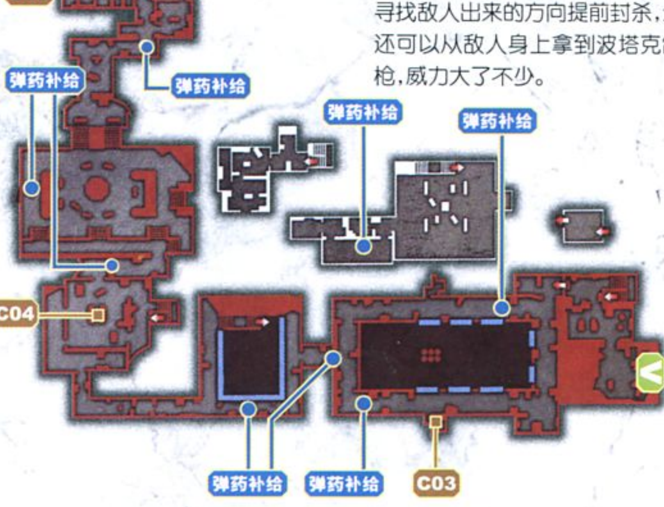


开始后的新兵训练不要跳过，因为牵扯到两个收集物品。一路按要求前进即可，没什么难点。开始后走不远在第一个铁网门前便可以找到《维安日报》。之后完成射击训练，进入大楼，最后从梯子下去后先别回医院，向右走到尽头的房间，在桌子前可找到《修护车驾驶日志》。

1-2 绝望

(隐藏物品：5 个)





剧情后向右走进门遇到纹身男泰伊，之后上 2 楼，从靠左手的位置出去。根据提示先躲在掩体后面，等敌人冲到中间处时再一口气打爆下方的易燃钢瓶即可直接送敌人取西经。之后继续向左走，在沿途一个开着门的房间内可以找到《医师日志》。

沿着 2 楼走廊一路前进，干掉沿途的两名兽族敌兵后可以试试他们的突击步枪，威力不小，并且还可以按下右摇杆进行微瞄。刚下到一楼时，干掉房间内的敌人后在两张桌子围住的中间可以找到《医学中心档案 强纳森哈波》。

跟随队友出门来到庭院，这里可以试试刚才拿到的兽族武器，从远处利用微瞄来打。之后出现新的敌人“掠夺兽”，稍微给他几枪就会逃走。穿越庭院进门干掉第一个大房间的敌人后从左边走，沿路左手的一个房间内可以找到《维安政府联盟信头》。

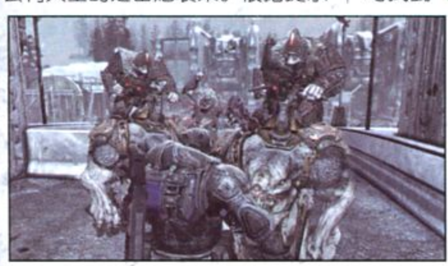
在大厅会有直升机突然掉落，一边击退敌人一边来到 2 楼，进门后先别下楼，向右走在尽头可以找到《维安政府联盟公告》。之后下楼，两侧的门会突然冒出敌兵，利用 Y 键来寻找敌人出来的方向提前封杀，最后还可以从敌人身上拿到波塔克制手枪，威力大了不少。

来到街道，一出门往右走一点，回头看即可找到墙角的《兵籍号码》。之后从左边的路绕下去，不久会有直升机前来支援，然后可以选择靠近街道左边的商店，出现提示可进入商店从侧面打击敌人。

1-3 震耳雷鸣

(隐藏物品：2 个)

从本关开始，游戏开始进入一个小高潮。游戏开始后转身在梯子旁可以找到《钻地机告示》，之后会有大量的迫击炮袭来。根据提示操作左边的重机枪来清除这些迫击炮，按下LT微瞄就可以轻松搞定，此外按RB可以给机枪类武器加速散热。之后有掠夺兽出现，这家伙最好先把骑在它上面的兽族士兵干掉，以后都如此效仿打即可。



修车的过程中，左边的地面上可找到《弹药申请书》。然后顺便捡2个手雷，看准了扔到兽族地洞中便可直接将地洞封死。这些都是基本技巧，大家一定要掌握。坚持一阵泰伊驾驶的玛莉莲号会从侧面协助攻击，车修好后会有提示，靠近梯子即可触发剧情。

1-4 奋勇前进

(隐藏物品：无)

本关会出现大量新的敌人“巨龙兽”，可以用重机枪扫一扫。之后我方一辆战车被劫，多利用重机枪来清除上面的敌人，最后会有提示干掉驾驶舱的兽族。需要注意的是，途中会有一些兽族士兵爬到我方驾驶的战车上，应及时清除。最后时刻出现的巨龙兽，用机枪连扫其头部即可。



1-5 阻碍

(隐藏物品：4 个)

开始后踹开房门，翻过柜台上 2 楼，可找到《贾辛图街日报》。

出房间后会遇到新的敌人雷爆兽，这小家伙近身爆炸威力极大，此处用散弹枪在中远距离将其击爆才是上策。

当剧情提示天空中有漂浮诡雷兽时，转身可看到一个纪念碑，调查可获得《纪念碑碑文》。天上的诡雷兽可以击落，此时正前方有一敌方机枪，左右来回寻找掩体，我方同伴都可将其干掉。左边的机枪点可以不予理会，干掉其余敌人后只需要耐心等我方战车开过来将其撞坏即可。之后杰克会在右边切割一个栅栏，先不进去，在左边的的房间深处可获得《货车驾驶的笔记》。

进入隧道里由于比较黑，不要贸然前进，随时清除突然出现的雷爆虫。中途需要上台阶进入左边一个门，其左边还有个房间，里面可找到《兵籍号码》。

出隧道时会有掠夺兽突然出现，多在其身下翻滚后射击，这是近身对付他比较安全的方法。之后面临两条路的选择，这里笔者选择了右边走屋顶。屋顶处可以拿到迫击炮，操作方法为按住LT，然后按住RT可延伸攻击距离，大约150M就可以发到对面去，顺便给队友开个路。最后出先的巨龙兽算准距离用迫击炮两下即可搞定。



1-6 深入地心

(隐藏物品：无)

本关就是展现你迫击炮水平的时候，大约100M左右就刚好可以打到对面障碍边缘的敌人，根据这个值来做距离微调即可。新出现的“火炮兵”可以说毫无威胁，最后干掉两只掠夺兽本章结束。






第二章 地谷

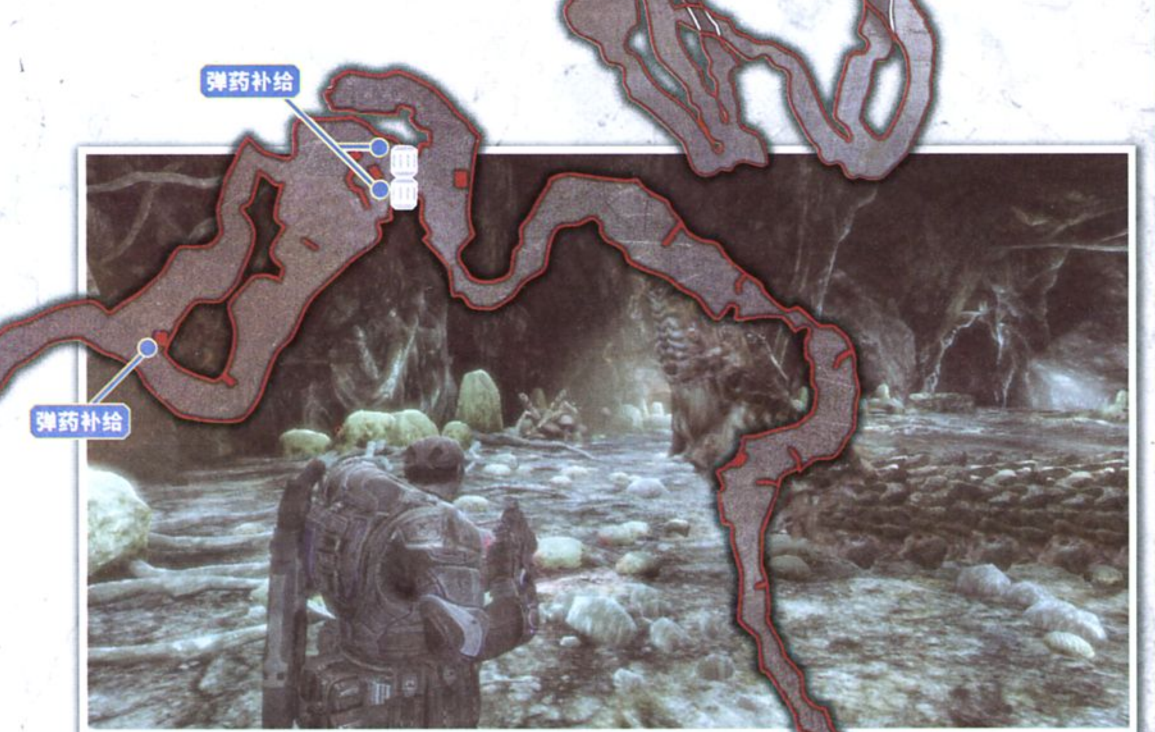
2-1 离散



(隐藏物品：无)

开始后走任意一边都可，找到班卡敏后会进行一场防御战，需要注意的是一定要及时将出现的雷爆兽击破，不然其近身后很容易被炸死。

启动钻地机后继续前进，之后的一场战斗中干掉的火炮兵后可以搞一把他的武器"隆隆炮"试试，威力依然巨大。之后出现的苦役简直就是来送给我们锯的。



2-2 地谷生物

(隐藏物品：2 个)

这关会遇到"岩虫"，通过射击红色水果可以吸引它的注意力从而让它门挪开位置，此外还可以把它们作为掩体来使用。但没事也不要惹它玩，别以为它就好欺负。沿着左边一直走可以发现一个被藤条堵住的门，锯开后进去可找到《战士日志》。

分叉路走右边过去，敌兵机枪点火力比较猛，利用岩虫作掩护靠近，然后扔两个手雷过去会轻松不少。上去后在一下坡处有狙击枪可以拿，撂倒远处的敌人吧。

登上高地后可躲远点用狙击枪将火力点都击破，出现掠夺者后依然可以利用翻滚到其身后的方法来打。旁边的门开启后可以用敌人的机枪来封杀，先别进门，在面对门时靠右边的某处可找到《肯突兵卷轴》。进门下坡后利用迫击炮以及重机枪掩护A小队即可完成任务。





2-3 令人不安的真相

(隐藏物品：1 个)

一上台阶就遇到了新的敌人"康图斯兽"，它的手枪射速极快，还会向我方扔油墨弹，并且身手敏捷，算是最烦人的敌人了。此时可先无视其他敌人，好好利用狙击枪干掉它吧，苦役靠近了就用近身技一击必杀。之后可以玩玩康图斯兽的高刚手枪，值得尝试；而油墨弹作用不大，效果是爆炸产生烟雾，对烟雾内的敌人持续造成损伤。进门后向右看，可在火台下找到《兽族徽章》。

之后的分支选择笔者选了右边，先利用岩虫作掩护，狙击掉两个机枪点，然后进屋开启机关进门。之后从梯子上去便可以从上方利用地形轻松制压下一个据点的康图斯兽等敌兵。

2-4 向下沉沦

(隐藏物品：2 个)

本关会出现新的敌人"血骑兽"，其实只要瞄准人打很快就能令其"坠落马下"，当然没有主人的坐骑也是很疯狂的，所以依然需要双杀。干掉第2个血骑兽之后，在右边的一个平台可以看到对面有很多兽族狙击手，而附近就可以找到《伊利马市征人广告》。

来到直升机坠落点后发现被敌人包围，旁边的路口里坚持一阵就会发生剧情。剧情过后，科尔归队。此时先别出房间，在面对出口左边的区域可以找到《兵籍号码》。之后从斜坡突上去后结束。

2-5 俘虏

（隐藏物品：1 个）

救出巴德后从小路下去，然后沿着右边走到尽头便可找见《难民日志》。之后一路前进干掉几名敌人后登陆兽族运囚船。

在船上干掉慕丘步兵后可以获得“慕丘机枪”，可以按LT将机枪固定后再按RT射击。之后做升降梯进船，船的两层墙上各有一个机关，都启动后发生剧情。当与其他船相撞后过去再将另一条船下层的开关启动，可以救出泰伊，可惜悲剧往往就在不经意间发生了。

下船时遇到了敌人无谓的抵抗，依然狙击枪伺候。过桥后又可以捡一个慕丘机枪，这下刚好用来对接下来的血骑兽等，我们只要提前在坡上适当的位置架起机枪即可。

穿越一片废墟后，发现了撤离点在一座大楼的屋顶，这里选择从右边的路绕到屋顶。在屋顶只需要顶住敌人的进攻，坚持到时间结束即可。

弹药补给
弹药补给
弹药补给
弹药补给
弹药补给
弹药补给
弹药补给
弹药补给
C20
C19
C21

不客氣，這些獸族的騙要抓我們啊？

2-6 勇闯险境

（隐藏物品：2 个）

游戏开始后朝左边的地上看，即可找到《黄金汽车杂志》。之后的巨齿阵也比较简单，看准了多利用翻滚一个个躲过即可，值得一提的是途中有一处间隙很矮的通路需要按住A键一口气跑过去才行。

遇见已经重伤的班卡敏后发生剧情，之后开始逃脱，没跑几步左边的地面可以找到《兵籍号码》。之后不断撤退并根据提示射击肌肉闭口，锯开薄膜，射下卡车，中途记得不要碰到周围的尖刺，众人总算暂时逃过一劫。

在喷酸地段，开枪打一下喷酸口的绿色点可令其暂时停止喷酸，地面上绿色区域表示酸液的覆盖范围，迅速通过即可。而之后的肠道里视角会变模糊，不过只要迅速从相对能看清楚的岔路走很快就可以通过。

最后找出蟹洞兽3个心脏并将其的旁边的动脉全部锯断即可结束本章。顺便感叹一下最后4人从洞兽体里走出来时真是够血腥，够暴力。

第三章 暴雨将至



3-1 不可告人的秘密

(隐藏物品：无)

进入仓库后从右边走，在一扇特殊门前发生剧情。之后跟随杰克前进，恢复供电即可。沿途可以取得地狱火焰发射器，这件武器基本上不需要微瞄，只是威力有些一般，可以先拿上等下搞个苦役烤肉。回到拿火焰喷射器的旁边的房间按下门旁的机关，大量苦役出现，其实还是按B键来打轻松实在。之后转动机关开启仓库门。

拿到炸药箱后，先直走到升降台，杰克会送两人上去，进入仓库后依然直走，再右转就可以看见那扇门了。此过程虽然只能用手枪，但是对付苦役依然可按B键轻松搞定。顺便抱怨一下这俩人笨到只懂横着前进，怎么就不知道换个方向竖着走呢？

3-2 起源

(隐藏物品：3 个)

进入炸开的门，一上去在右边的房间内可以找到《跨部门备忘录 奈尔斯山姆森》。

下楼梯后踢开右边的门，扳动机关启动保安系统，房内的苦役会被激光封杀，之后再扳动机关关闭保安系统，从左边的路绕进去。

通过刚才遍地苦役尸体的房间后，右转在右手第一个房间进去踢开门，可找到《备忘录 道格佐藤医生》。继续向右走，进入尽头右边的房间。之后多利用掩体回避警卫光线来前进，另外按住A跑动时也不会被横向光线扫到，而躲避光线然后扳动机关来解除保安系统是后面的基本思路。

途中需要穿越庭院，打开门时可不要被突然出现的苦役吓到哦。之后穿过厨房，在接下来的大厅右边的保安装置解除机关旁边的房间内可以找到《研究中心档案 茹丝》。

下楼梯后不要贸然前冲，门里会涌出苦役。之后的分支选择笔者选了镭射诱饵，只要在听到队友喊出“GO”之后前进几步即可，非常简单。

弹药补给
弹药补给
弹药补给
C24
C22
C23
X

卷首特稿
特别企划
典藏攻略
至尊年鉴
极限研究
软组织

3-3 不速之客

(隐藏物品：2 个)

开始后需要先原路返回，此时新出现的敌人“种兽”是个行动敏捷的家伙，但是由于其攻击方式为近战，所以用电锯将其秒杀真是轻松爽快。和卡姆合作打开门后的房间需要启动机关才能打开道路。

突然炸开的墙会涌进敌兵，新出现的“火焰喷射兵”看似强大，其实只要别其与正面碰撞，稍微找个角度射击它背上的能量包便可让它玩火上身，自动爆炸。一路降妖除魔来到一个大厅，原地稍躲一阵杀人冰雹就会把出现的敌人处理掉。开门来到车站，刚出来后顶着杀人冰雹，冲进右手的房内可以找到《医师日志 史蒂芬妮纪默医生》。

然后根据提示从左边走来到火车旁，注意车厢内躲着一个敌人。上车后启动机关，车厢会自动运行到下一个地点。下车后先迅速干掉远处地洞里冒出的敌人，然后从右边沿着冰雹下不到的路线前进，建议顺便把敌人掉落的狙击枪拿上。

进入一片封闭区域，需要先干掉骚扰的敌人，连续开启两个卷闸门，然后同伴会在右侧吸引火力，我们则可左边用狙击枪轻松搞定远处的敌人。之后当提示上火车时，先别进去，进入相反方向的房间内，调查墙壁可找到《牢狱记号》。

启动火车后，两边各有一个重火力敌人应当清除。下车后从旁边的梯子爬上去，干掉几个兽族地洞后会出现新的敌人“战盾兵”。该敌人看似威风十足的样子，但是就凭他的移动速度，想打到我们太难了。干掉他可以拿取盾牌，配合手枪使用，此时按 A 键还可将盾固定在地上当掩体。

此时也终于逃出了杀人冰雹的范围，返回坦克处干掉几个掠夺兽就可以离开这里了。



弹药补给

弹药补给

C26

弹药补给

弹药补给

弹药补给

C27

弹药补给

3-4 峰回路转

(隐藏物品：无)

本关就是开坦克，简单操作如下：

左摇杆	移动	右摇杆	炮口移动
LT	微瞄	A	加速

开始后左右都可以前进，路障可撞破，有些跳台可以用加速飞跃。虽然坦克的攻击很爽，掠夺兽之类的都是2炮搞定；但其防御却不是无敌的，当看到车身冒火时一定要尽快躲避等待修复。

当从一个高处飞下去后，需要穿过一片结冰的湖，慢慢移动不要着急就不会掉入炸开的洞中。过了第2个冰湖后直走飞过去，一路上山途中可以根据提示轰掉2个前作就有的怪物“怖雷兽”。来到断桥处，右方有快平台可以飞下去。之后在下一个场景轰到一座塔进入洞穴。

进洞后虽然很黑，但是并不难走。在尽头一处漆黑的悬崖处开下去，坦克会故障发生，修好后可看到3只潜地兽，待其张开触手时朝腹部轰一炮就可以秒杀。之后再干掉2个巨龙兽就可以从坦克里出来了。

C27
弹药补给
弹药补给
弹药补给

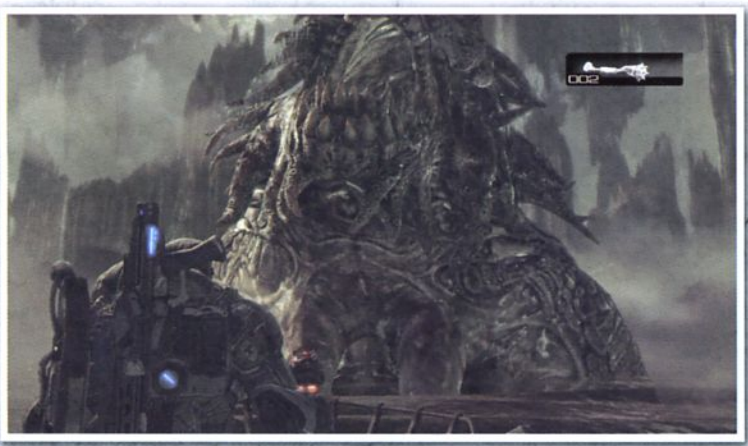
3-5 阴错阳差

(隐藏物品：1 个)

沿路下去会遇到新的敌人"护卫兵"，从右边绕下去干掉他可以捡了它的武器机械弓玩玩，按住RT可以蓄力，而且发射出的箭会爆炸，威力相当大。

下面的废墟区域会出现兽炮艇，当提示摧毁该船时，打破船上的发光能源便可以令其撞毁。另外在本区靠右点的位置从台阶上去可以在一个王座前找到《难民日志史杜》。

突破到码头尽头的小船处，捡起旁边的慕林机枪后上船。将机枪架到适当位置很容易清除掉兽炮艇的骚扰，之后经过一番激烈的水上争夺，最后两人乘坐的船艇落下了瀑布。



3-6 受污染的水域

(隐藏物品：无)

BOSS战 荧光章鱼

本关是一个BOSS战关卡，刚开始BOSS会使用触手将船往水里脱，上去用电锯锯断即可；突击步枪船上就有，没电锯的话记得去捡。站位稍靠船头点，来回几次以后BOSS便会张开嘴咬住船尾，此时射击BOSS眼睛一次它便会潜下去。当BOSS再次浮出来咬住船时，依然射击其眼睛，之后立刻跑进其嘴里。注意观察其口腔中的触手，有变成蓝色的立刻射击，不久中间便会张开一个丑陋的大嘴，此时看准丢颗手雷进去然后立刻逃出来。反复此过程几次，这个大章鱼便一命呜呼了。

第四章 深入敌营



4-1 轻重缓急

（隐藏物品：1 个）

坐第一个升降梯下去后，转动机关关闭水闸，对面的敌人要优先干掉企图重新打开水闸机关的那个。坐第2个升降梯下去后建议拿了沿途的狙击枪，出去后会出现战盾兵，拉开距离不要硬碰，当其防御时可适当上前引诱一下。

在通过桥时敌人会开启一个探照灯来妨碍我方的视线，此时先把探照灯打破就好对付后面的兽族士兵了。在尽头的一个左边平台上会提示有终端机，先别管提示的那台，调查旁边的一台终端机则可以找到《兽族终端机》。

4-2 谜底揭晓

（隐藏物品：1 个）

这一路我们只需要跟在多姆后面听从他的指示，一一调查终端机即可。刚开始遇到的的兽族巡逻队可以不打，不过笔者由于太好战所以就没放它们过去。而在第2个终端机的左边的地上可以找到《囚犯日志 强纳森哈波》。

最后找到正确的终端机后，需要展开一场防守战。敌人会从左右两边交替进攻，需要注意的是尽量在远处就把兽骑兵干掉，不然其近身后容易让我们顾此失彼。防守成功后玩家就可以看到本作中最煽情的一幕了。

4-3 万夫莫敌

（隐藏物品：2 个）

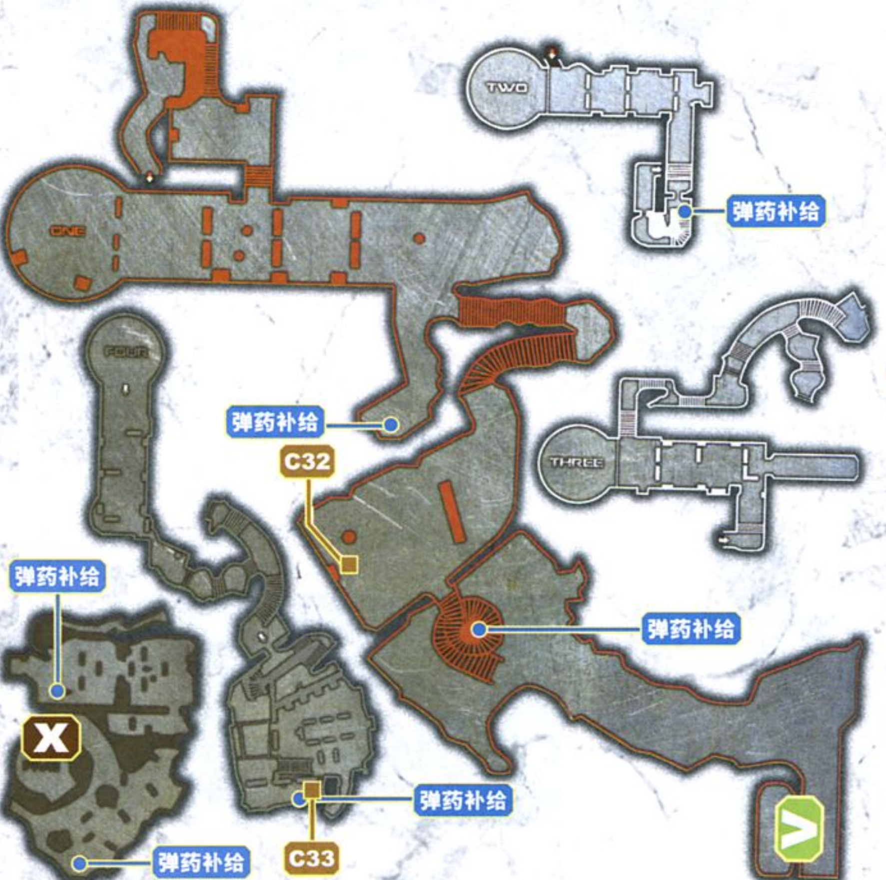
下台阶后先往右走，在向左转可在地上找到《兽族狱卒日程表》，之后踩开左边的一扇门，兽族的总部豁然映入眼帘。从左边的路下去后会遭遇一场战斗，需要提防2楼窗口内有一个护卫兵，应及时干掉。清除完敌兵后从右边的楼梯上去，来到之前护卫兵所在的地方，开启机关后下层的门才会打开。

进门后在遭遇下一场战斗时右边会突然跳出一个兽兵，冷不防还挺狠的。攻下去穿越一栋房子来到一片比较宽阔的区域，这个地方需要我们扳动身后的机关才能令地面的掩体凸出来，然后在与敌人对战时注意提示，消灭远处一个企图取消我们掩体的敌兵即可。最后的大门开启后会出现两个慕林兽兵，没什么威胁，和同伴错开位置瞄准其头部猛射吧。

进入皇宫后当玩家没走几部前面的一扇门便会降下，若继续往右走，右边的门也会降下。但是我们只要提前按A键冲刺，就可以在门降下前冲进去。之后右边的地面上可以找到《人指项链》。左边的机枪旁有一个机关可以开启道路，然后就用机枪清场吧。

来到外面后是一个圆形封闭区域的战斗，多扳动机关来启动掩体突破。当杰克完成定位后，我们还需要突破 3 层闸门来等待钻地机的到来，地图上有迫击炮可以多利用一下，对付远处的敌人相当方便。当第 3 层闸门启动后，建议先躲远点，在近处很容易被两个慕林兽兵打成蜂窝。之后最深处有一个发射迫击炮的敌人应先予以干掉，不然被天花乱坠的炮弹炸成半死不残后悔也来不及。从尽头的楼梯上去开启机关进入皇宫地区。





4-4 绝地重生

（隐藏物品：2 个）

在缆车上需要对付空中的掠夺兽，而之后则需迅速干掉另一个缆车上的敌人并抢夺该缆车继续上升。从缆车下来后，向左走。一上去可以看到一个圆盘一样的东西，调查可找到《兽族日历》。在桥上的战斗可以通过机关启动掩护物与敌人火拼，有狙击枪的话可以绕到左边去，从远处将其一一歼灭。之后开启桥右侧的机关，此时有两条路可选择，本人这里选择了乘坐升降梯下去。

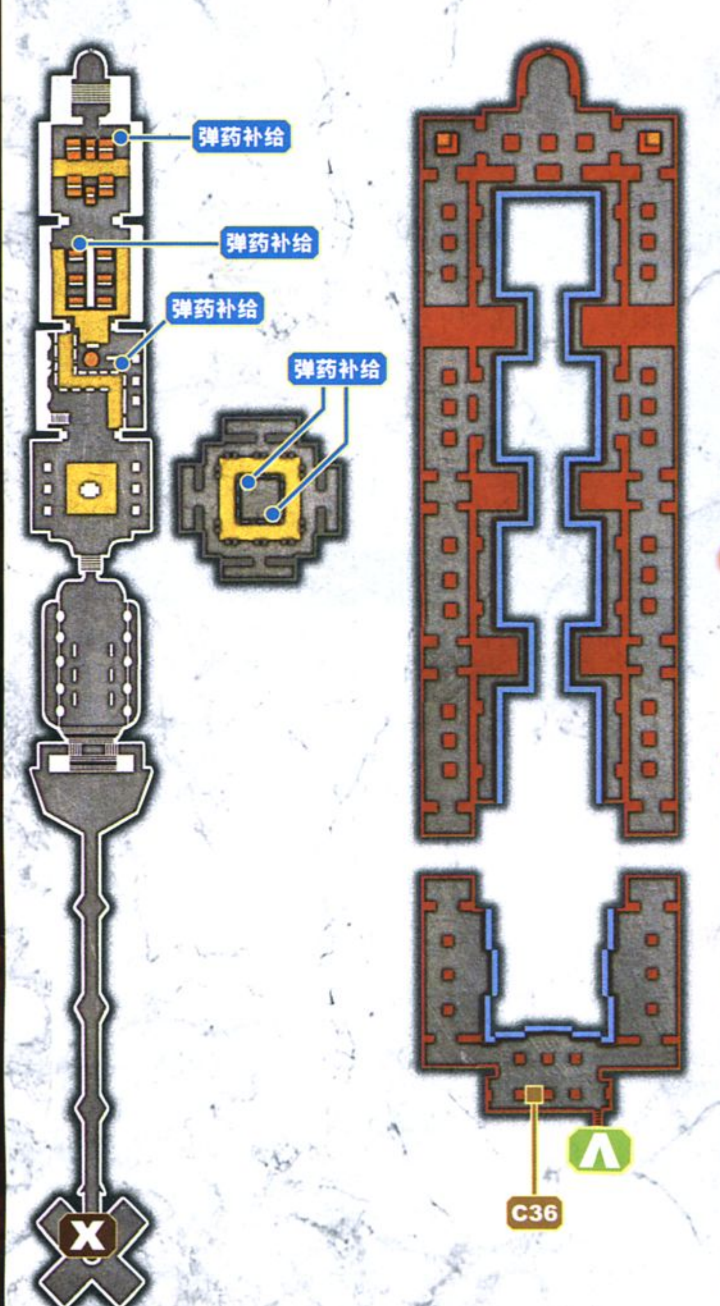
升降梯上由于有架机枪，所以打起来毫无难度，场景中红色能量桶可以引爆。下升降梯后前进，可以顺手捡了敌人的慕林机枪。在下个场景中架起机枪就可以将下面的敌人轻松歼灭，然后从右手边下去，在路的尽头可以找到《兽族防御计划》。之后按下旁边的机关可以开启台阶下去，干掉两个慕林兽兵后还是顺便再拎一挺机枪从左边的小路下去吧，后面几场战斗依然用得着。

卷首特稿
特别企划
典藏攻略
至尊年鉴
极限研究
软组织

4-5 最佳计划

(隐藏物品：2 个)

开始后在大厅遭遇埋伏，不得不找其他道路。返回从左边绕过去，后面会提示有兽族升降机。先别去坐，继续往里走在某扇铁门前可以找到《兽族战略图》。操作升降梯下去，这里有一些被关在牢房里的兽骑，这可是个“乘兽之危”的大好机会，一个活口也别留啊。而按下尽头的机关后，有两条路线可选，笔者选择了右边的向下前进。干掉大厅的敌人后向右走，左手是一条盘旋的小路通向下方。但是我们先从右边的楼梯上去，在最里面的台阶处可以找到《三虫一体神器》。小路比较窄，并且敌人都是护卫兵为主，所以要压制他们放不出箭，不然很难保证不受伤。途中偶尔跳出的雷爆兽不足为惧，干掉最后大厅内的敌人便可结束本节。





4-6 陷入绝境

(隐藏物品：1 个)

刚开始就可以捡起门口的一架慕林机枪，进入大厅后先左转，在第一排柱子的尽头可以找到《兽族石板》。按下大厅中间的机关后出现选择分支，笔者在这里选择了从右侧突破。利用之前拿到的机枪可以从正面压制前进，当然我们也可以翻到左边的墙来一边打一边沿着左边缘前进，与队友会合后众人来到最下层。之后是一条广阔的大厅，每干掉深沟对面的一波敌人才会出现连接平台，所以只能在远处稳扎稳打，如果此时有狙击枪的话则会事半功倍。第3波敌人会绕到右边高处攻击，需要注意。在尽头众人又一次坠入陷阱，掉下去之后不要恋战，立刻起身转动身旁的机关把平台升上去。进入女王所在之处，剧情后发生 BOSS 战。BOSS 逃跑后从王座两边的路追过去，一路跑过桥便可结束本章。

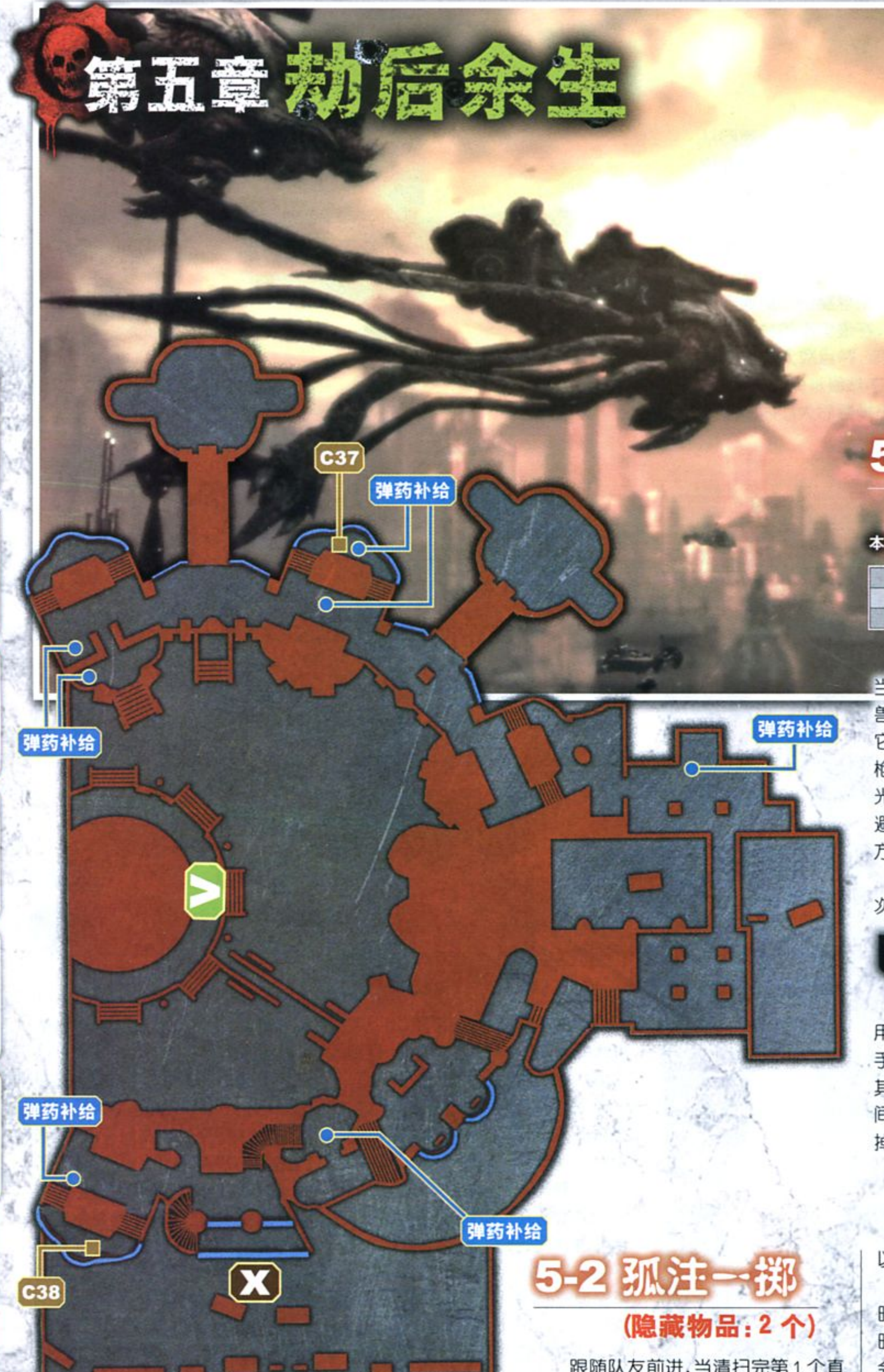
BOSS 战 司寇兽

一开始就有 QTE 提示，迅速连按 B 键进行电锯对拼把 BOSS 的武器锯断，然后他会逃开。之后就是需要一连串的躲避，首先根据提示按 Y 及时察看 BOSS 位置，躲在掩体后面不用攻击它。BOSS 扔油墨弹时立刻转移到其他掩体，地面有细沙掉落时表明即将有落石下坠，避开该位置。场景内的雷爆兽随时清除，之后 BOSS 锯断石柱时会有提示，此时一定要躲在面对倒下方向的掩体后面才可躲过。最后 BOSS 会跳下来再次出现 QTE 电锯对拼，注意手中的武器可不要换成其他的。反复两次就可以让 BOSS 丧胆而逃了。



卷首特稿
特别企划
典藏攻略
至尊年鉴
极限研究
软组织

第五章 劫后余生



5-1 撤离

(隐藏物品：无)

本关需要乘坐掠夺兽逃脱这里，操作如下：

左摇杆	移动	右摇杆	控制视角
LT	微瞄	RT	炮击
X	切换操作机枪。		

平时攻击都是辅助，主要以躲避为主，当提示停下来掩护其他队友时，干掉地上的兽兵后左边会出现巨龙兽，提前将炮口对准它吧！之后的一段急速逃生中需要操作机枪，根据队友的提示来攻击海卓兽嘴中的发光点以及炮台，其同时发射的数枚导弹的躲避方法为当导弹快接近时推住左摇杆任意方向即可。

在躲过大批掠夺兽的追击后，司寇兽再次出现，只是这次我们不直接面对它。

BOSS战 海卓兽

此战要按照套路来攻击，当其从后方用触手抓住我们时，要立刻用机枪攻击该触手，将视角调低点会比较容易攻击到；而当其转移至我们正前方时，待其冲过来的一瞬间开炮便可把它打飞；导弹的躲法不变。干掉海卓兽后众人成功返回司令部。

5-2 孤注一掷

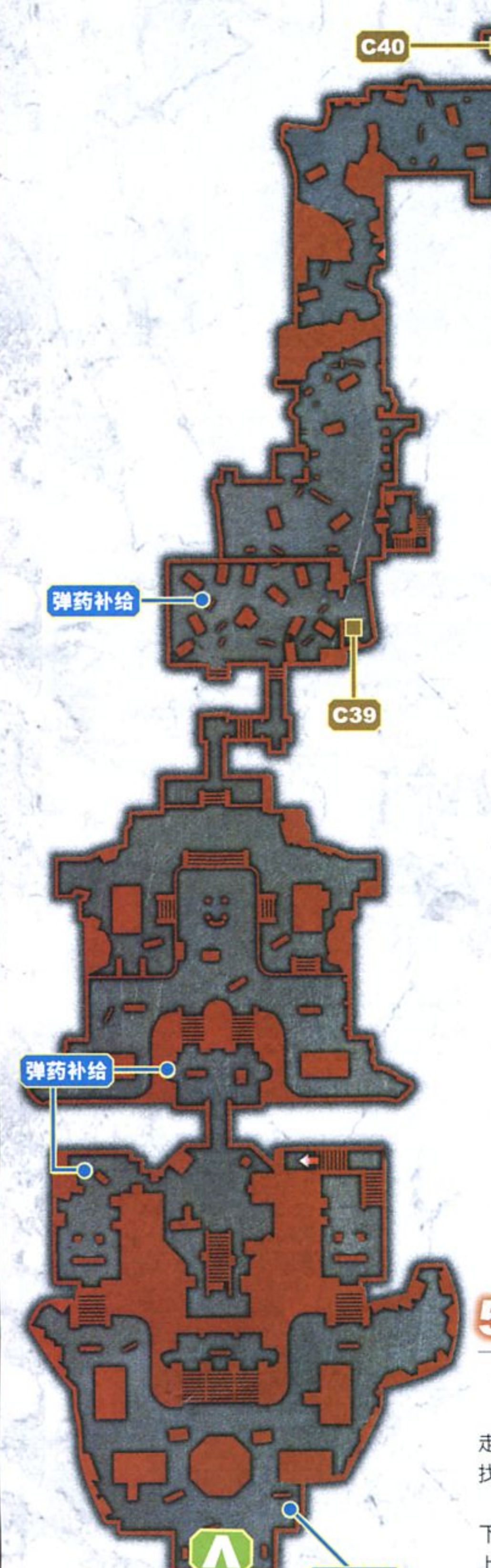
(隐藏物品：2 个)

跟随队友前进，当清扫完第 1 个直升机平台后，继续向右走，绕到左边的外延部分，这里可以看到第 2 个直升机平台，同时地上还可以找到《侦查报告》。

清除完两个直升机平台后来到街道上方，这里有狙击枪和慕丘机枪可以拿，架起机枪封杀下面街道上的敌人吧，另外街道上的汽车可以打爆，看准时机可以一次炸飞好几个。

继续 2 楼前进，上到一个我方的机枪点时需要操作机枪轰下 6 只掠夺兽，注意瞄的时候从远处的一只就开始盯住打，这样就不会顾此失彼。最后需要保卫北方大门，在这里先别打，往右走，在尽头外围处可以找到《兵籍号码》。

地上有迫击炮可以用，不过还是省着用，150m 大概可以打到对面最明显的一个较大掩体附近，根据这个位置来调整吧。这仗的最后会出现两个巨龙兽，等其靠近后再用迫击炮攻击就可以让它俩比翼双飞了。





5-3 残垣断壁

(隐藏物品：1 个)

刚开始的庭院中，对面 2 楼有两个狙击手，如果手中拿着狙击枪就好对付了，没有的话右边不远处可以拿到。干掉一些敌人后两边各有一个火焰喷射兵出现，用狙击枪在远处瞄准它的背包打吧。之后的大楼左右两边都可以进去，这里笔者选择了右边，毕竟有同伴在还是可靠点。进去后先清光下层，建议捡起敌人的散弹枪直接往上冲，然后进门冲到楼梯上面的掩体，用散弹枪直接压制从楼梯涌上来的敌人。最后干掉下层门里出现的慕丘步兵即可来到庭院。庭院刚开始在先在前方将下面机枪点附近的敌人清个差不多，然后下去利用敌人的机枪对应出现的 2 只战盾兵，此时有苦役靠近的话应立刻按 X 先从机枪下来用枪托砸死再操作机枪。干掉战盾兵后从后面的门会出来 2 只血骑兽，继续用机枪告诉它们什么叫“出师未杰身先死”。

来到街道后清光敌人，从右边继续走到头，右边的汽车旁可以找到《贾新图前锋报》。

从左边继续前进会遇到分支选择，这里本人选择了从右边的停车场掩护多姆。2 楼有一处需要把汽车推下去当作掩体用，手中如果有狙击枪的话对付下面的敌人更是绰绰有余。下楼后，左边会有两名敌人利用钩爪爬上来，需要注意。干掉一个慕丘步兵后，在附近的地面可捡到前作就有的武器“黎明之槌”，该武器只能在室外发动。按下 LT 对准目标，当目标身上有个红色的圆点时才有判定，这时再按住 RT 略等几秒就可以发动“天罚”了。另外当光柱降下来时也是可以通过右摇杆来移动的，不要站着傻看。

C41

弹药补给

5-4 岌岌可危

(隐藏物品 2 个)

本章的章节标题出现后，不要下去，转身往回走，走到尽头的废墟处右边有一个小洞，里面可以找到《兵籍号码》。

下去后操作吊车，左摇杆的左右控制移动，上下则可以升降平台。先把平台运到左边，让卡姆上去；再将平台运到右边最低的平台上。然后自己从左边下去，由于手中有黎明之槌，提示一下黎明之槌对部分掩体也是有判定的，所以这一路的战斗相当轻松。

从一处平台坠落下去后干掉外面的敌人，出去在平台右边的位置可以找到《难民日志 罗素》，至此所有隐藏物品的收集也就完成了。下方的平台有提示需要割断连接铁网的缆绳，没电锯的话可以去旁边的房间捡武器。但是两人就在踩着铁网准备过去时坠了下去，之后没走几步进入一的大楼又再次被巨龙兽轰塌，正所谓“祸不单行”啊。从着火的大楼中逃出时一定要迅速，沿着火势没有蔓延的地面走就可以，然后进入电梯，没想到升降电梯在这种时候还有如此用处。最后快速跑过巨龙兽的火力封锁，上去杀了驾驭它的兽兵。

5-5 尾声

(隐藏物品无)

本关中彪汉 Fenix 化身为“驯服龙的男人”要大闹一场了。巨龙兽的操作如下：

左摇杆	移动	右摇杆	制准心
LT	微瞄	RT	机枪扫射
X	导弹齐发	B	近战攻击

一路上基本没难点，注意 QTE 提示来开门以及杀死潜地兽。之后遇到兽族运囚船后瞄准其腿部开枪就可以将其击落。继续向左走来到一片大区域，怖雷兽可以用导弹轰杀，而我们的任务是摧毁场景中的三根石柱，只要用瞄准柱子中间靠上的位置发射导弹即可。正当众人准备离开这里时令人意想不到的一幕发生了，踩在伊姆能源中的巨龙兽发生了变异。

BOSS 战 荧光巨龙兽

其实这是一场不是 BOSS 战的最终 BOSS 战，玩家只需要根据队友的提示用黎明之槌瞄准 BOSS 发射几次镭射攻击就可以迎来通关动画了，当然如果你动作太慢仍然会 GAME OVER。



全成就列表

序号	名称	说明	分数
1	武器专家	不限模式，在游戏中用遍所有武器杀敌。	30G
2	迫击炮高手	使用迫击炮杀死三十命敌军。	10G
3	新兵报到	训练菜鸟（不限难度）	10G
4	保护医院	进行到第一幕第二章的剧情。	10G
5	送护服务	进行到第一幕第四章的剧情。	10G
6	招摇过街	进行到第一幕第六章的剧情。	10G
7	城市陷落	进行到第二幕第四章的剧情。	10G
8	解救巴德	进行到第二幕第五章的剧情。	10G
9	开心手术	进行到第二幕第六章的剧情。	10G
10	水落石出	进行到第三幕第三章的剧情。	10G
11	回忆深渊	进行到第三幕第四章的剧情。	10G
12	水中蛟龙	进行到第三幕第六章的剧情。	10G
13	破镜重圆	进行到第四幕第二章的剧情。	10G
14	定位信号	进行到第四幕第三章的剧情。	10G
15	横扫千军	进行到第四幕第六章的剧情。	10G
16	驾驽高手	进行到第五幕第一章的剧情。	10G
17	最佳支援	进行到第五幕第二章的剧情。	10G
18	猎龙高手	进行到第五幕第四章的剧情。	10G
19	屠龙专家	进行到第五幕第五章的剧情。	10G
20	优秀新兵	完成所有难度为简单的战役。	25G
21	游击好手	完成所有难度为一般的战役。	50G
22	战略专家	完成所有难度为疯狂的战役。	75G
23	终极勇士	完成所有难度为疯狂的战役。	150G
24	初试身手	不限难度，以马可斯或多姆的身份在合作模式完成一个章节。	10G
25	亲密战友	不限难度，以马可斯或多姆的身份在合作模式完成十个章节。	30G
26	合作无间	不限难度，以马可斯或多姆的身份在合作模式完成所有章节。	50G
27	弹药装填高手	不限模式，完成30次完美的主动装填弹药。	10G
28	火烤大餐	不限模式，使用地狱火焰发射器杀死三十名敌军。	10G
29	链锯高手	不限模式，赢得十场链锯对决。	10G
30	肉盾好手	不限模式，成功地使用十次肉盾死里逃生。	10G
31	幕丘神射手	不限模式，使用固定在掩蔽物上地幕丘机枪杀死三十名敌军。	10G
32	地雷专家	不限模式，仿制榴弹杀死十名敌军。	10G
33	射击好手	不限模式，躲在防护盾后以近战击败十名敌军。	10G
34	除虫大师	不限模式，使用近战击败30只爆雷虫。	30G
35	心狠手辣	使用11种不同的方式处决倒下的敌人。	10G
36	收集迷	不限难度，取得41个收藏物品中的5个。	5G
37	恋物狂	不限难度，取得41个收藏物品中的20个。	15G
38	收藏家	不限难度，完整取得41个收集物。	30G
39	不同凡响	不限模式，杀死10万名敌军。	50G
40	战地摄影记者	上传照片。	10G
41	最佳战友	在公开的合作游戏赢得三场最佳搭档比赛。	10G
42	挟持好手	在公开的合作游戏的物理挟持模式中，捕获十名肉票。	10G
43	胜者为王	在公开的合作游戏，以队长身份赢得三场队长保卫战。	10G
44	牺牲小我	在公开的合作游戏赢得三场山丘之王比赛。	10G
45	基层扎实	完成多人游戏中全部的练习课程。	10G
46	临别赠礼	不限模式，当您倒下但尚未死亡时，用榴弹杀死十名敌军。	20G
47	1999 排队狂人	不限模式，进行1999场多人游戏。	30G
48	地图专家	不限模式，赢得游戏片中所有地图的竞赛各一场以上。	30G
49	兽族屠夫	不限难度及地图，抵挡十波兽族部队的攻击。	20G
50	兽族天敌	不限难度及地图，抵挡五十波兽族部队的攻击。	30G



Tales of Vesperia

文 曹纲 美编 木仙

薄暮传说	NBGI	角色扮演
X360 テイルズ オブ ヴェスペリア		日版
2008年8月7日	1人	7800日元
无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上

作为系列真正意义上的“次世代作品”，本作在继承诸多经典要素的同时还是在各方面作出了创新，即便是系列的老玩家在体验时也会有种“耳目一新”的感觉。而为了照顾接触过本作的玩家，此次的攻略也主要对游戏中的隐藏要素进行了详细的解说，相信配合“流程要点攻略”，轻松将本作通关的同时，也能达成更多的“成就”，完成“完美本作”的终极目标也是指日可待。

战斗系统解说

本作和之前的作品相比在战斗系统上追加了几个新要素，只要熟悉它们各自的作用并灵活运用就能给战斗带来很多新的乐趣，体验到前所未有的爽快战斗。

フェイタルストライク

在攻略的其他部分统一缩写为“FS”。根据游戏的设定，战斗中我方的绝大多数攻击技或术都可以分成三个类型（说明上分别有↑、↓、→标志），命中敌人时会减少敌人相应类型的槽，削减到0时敌人身上就会出现不同颜色的术式（↑蓝↓红→绿），此时按RT键即可发动FS，对杂兵可以一击必杀，而BOSS则会受到较大伤害。因此为了充分发挥“杂兵一击必杀”的优势，一般我们会将上场人员的攻击技（或术）都调整为相同类型的，其他的则关闭，当然回复之类没有类型设定的都可以照常保留，这样在战斗中就可以集中削减敌人相应类型的槽，达到快速使用FS的目的。



附加效果

战斗中通过装备相应的SKILL，例如フェイタルボーナス（使用FS时HP回复）、フェイタルボーナス2（使用FS时TP回复），还可以在发动FS时获得其他附加效果，而在战斗中发动相应颜色的FS，也会有特别的奖励（例如战斗后获得的EXP、LP以及物品掉落的几率上升，具体情况会根据术式的颜色和敌方种类来决定，详细内容在游戏的帮助中有清楚的说明）。同样我们可以通过相应的SKILL来提升FS奖励的效果，例如ハンターファング（绿色术式FS之后，获得的奖励上升）、エアリアルフィニッシュ（蓝色术式FS之后，获得的奖励上升），不过由于一般我们需要调整参加战斗全部同伴的技和术来使得某一颜色的术式尽快出现，因此很少针对相应类型的敌人再做临时调整，除非是为了获得某些很难掉落的素材。

FS连锁

战斗中多次使得敌人出现术式就可以形成“FSチェイン”，之后再发动FS可获得相应的奖励，而利用SKILLメニメニフィニッシュ（FSチェイン一定回数后发动FS，HP可完全回复）、エンドレスフィニッシュ（FSチェイン一定回数后发动FS，HP、TP可完全回复）则是我方在后期的迷宫中保证持续战斗力的关键。FS连锁的另一个意义在于战后获得的GRADE也会以此项作为计算的项目，所以尽可能多地提升CHAIN数是我们后期赚取GRADE的重要手段，因为发动FS虽然可以获得相应的GRADE，不过由于对杂兵战是一击必杀，所以在平常的杂兵战中FS发动次数是有限的。



オーバーリミッツ

类似于以往作品中的技量槽，战斗中会随着我方攻击敌人或被敌人攻击而缓慢增加。OVL随着剧情的发展以及贵重品的合成，一共分为四个等级，发动时的等级不同，效果也有所区别（高等级的OVL会继承之前等级的效果）：



等级	战斗效果
LV1	技或术可以随意连接发动，术无咏唱时间，可轻松连击
LV2	对倒地的敌人强制造成伤害
LV3	所有术和技发动时都不消费TP
LV4	受到敌人攻击时不会受到伤害，也不会出现硬直

奥义与秘奥义

除了以上可观的效果，OVL发动时在使用变化技或者奥义之后按住A键可发动奥义，威力会随着OVL等级而提升；秘奥义则需要装备特定的SKILL（スペシャル）并且发动LV3的OVL，最后在上级术或者奥义之后按住B键发动，发动时并不是消费掉目前所蓄积的全部OVL，而是可通过十字键不同的方向来发动所需的等级，具体情况为：

十字键	对应等级
→	LV1
↓	LV2
←	LV3
↑	LV4

推荐战术



OVL和之前的FS加起来就是后期战斗的主要手段，常用的方法是玩家操作リタ，使用的术为水属性的上级术タイダルウェイブ，因为这招是仅有的全体攻击术，发动OVL后连续使用可以使得敌人一直处于硬直状态并很快出现绿色的术式，杂兵战可轻松获胜，但BOSS战还是要小心BOSS爆气之后的无硬直状态。

一般来说，攻击时OVL槽的增加量是来得及回复LV1的，如果想一直使用LV3的OVL，则维持起来会比较吃力，建议选择多个敌人的连接战斗。至于TP的消耗，除了利用LV3的OVL效果之外，装备SKILLリスキーリング（术、技TP消费1，防御大幅下降，在ナム孤岛兑换）或リミッツボーナス2（OVL发动时一定几率TP全回复）等也有一定辅助作用。而其他经常会选择的饰品还有皇帝の威光（OVL增加量上升）和ワンダーシンボル（术咏唱后硬直时间减少），玩家可根据战斗的实际情况来加以调整。

衍生战术

将上一个战术进一步发挥则是我们用来赚取GRADE的得力方法，因为无论是FS、FS连锁、浮空后攻击、奥义发动、秘奥义发动、高连击数等等都有相应的GRADE奖励，所以全员装备伤害强制为1的SKILL“1ダメージ”，即使是对初期的敌人都可以轻松打出数百连击，而只要途中发动OVL的时机得当，理论上还可以形成无限连击。如果再配合调高难度（ハード下GRADE1.5倍、アンノウン为GRADE2倍）、装备饰品ブルーダイス（GRADE1.2倍），这样差不多2分钟就能获得100以上的GRADE，效率非常可观。战斗时可预先设定两种作战，普通战斗时全员不使用道具，也不对杂兵发动FS，需要结束战斗时再切换到设定为全员发动FS的作战。此外注意攻击有水属性耐性的敌人会扣GRADE，因此不要选择有水属性耐性的敌人，同时也要注意其他同伴的武器和术、技的属性。

术技一览

继承系列一贯的隐藏设定，游戏中随着技的使用次数增加，某些技的性能也会发生变化，因而使得后期的战斗更加丰富多彩。技的习得一般需要满足等级、等级＋特定技使用次数、技＋技能＋使用次数等条件，而一些需要通过支线情节才能获得的特殊技能也在表格中进行了说明。





变化技

虽然在之前的作品中也零星出现过，但本作则正式将其列为技能的一部分。所谓变化技，是指装备特定的技能（有时需要同时装备数个）后再使用特定的技，则会发动另外的技能。例如ユーリ装备技能“刚烈”后使用技“苍破刃”，则会变化为“苍牙刃”，而且这样使用一定次数（以下的技能表格中有详细数据）后，变化技则会正式习得，可以和普通的特技奥义一样装备使用，不需要再装备相应的技能。此外，每个人的奥义（バーストアーツ）装备相应的技能也会发生变化，性能、属性等都会不一样。





ユーリ

名称	TP	FS	属性	类别	附加说明	习得条件
苍破刃	5	→	风	特技	使用回数增加，冲击波速度上升（注 1）	初期持有
三散华	6	→	–	特技	–	LV7
双牙掌	7	↑	–	特技	–	LV9
牙狼击	9	↓	–	特技	第二下附加倒地和破防效果，使用回数增加，破防几率上升（注 2）	LV11
爆碎阵	12	↓	火	特技	使用 200 回后，用剑或斧攻击有一样的浮空高度；装备饰品“ダオスマント”后变化为ダオスコレダー	LV14
圆闪牙	15	↑	–	特技	使用 200 回后，用剑或斧攻击有一样的 HITS	LV26
幻狼斩	14	→	–	特技		LV35
虎牙破斩	12	↓	–	特技	使用 200 回后，可以和空中技连携	支线情节：クレイさんを探せ
苍破牙王击	18	↓	–	奥义	使用 300 回后，有破防效果	LV15（苍破刃、牙狼击使用 50 回以上）
烈碎冲破	15	→	地	奥义		LV18
爪龙连牙斩	16	→	–	奥义	使用 200 回后，攻击途中可以按 X 键取消	LV22
断空牙	18	↓	–	奥义	使用 100 回后，可以在空中发动	LV32
峻圆华斩	25	↑	–	奥义	攻击中 B 键连打可以增加连击数，随着使用回数的增加，最大连击数也会上升（注 3）	LV36（爪龙连牙斩、圆闪牙使用 50 回以上）
裂破掌	20	↓	–	奥义	–	LV38
啮烈袭	23	→	–	奥义	–	LV41
哭空裂蹴击	22	→	–	奥义	–	LV43
战迅狼破	20	↓	–	奥义	使用 50 回后，附加破防效果，使用 400 回后，破防几率为最高的 25%	LV48
狼破千烈袭	30	↓	–	奥义	–	LV56（啮烈袭、战迅狼破使用 50 回以上）
飞燕猛袭牙	28	→	–	奥义	–	LV59（哭空裂蹴击、爆碎阵使用 50 回以上）
义翔闪	16	↑	–	奥义	使用回数 300 回以上，称号为“黑衣の断罪者”，按 B 键可以使得技有变化	支线情节：クレイさんを探せ或支线情节：斗技场
绝风刃	30	→	风	奥义	–	支线情节：フレン、训练
三散华・追莲	11	→	–	变化技	–	三散华＋俊敏 +100 回
苍牙刃	7	↓	–	变化技	使用 200 回后，用剑和用斧攻击有一样的吹飞效果	苍破刃＋刚烈 +100 回
苍破追莲	7	→	风	变化技	使用回数增加的话冲击波速度上升（注 1）	苍破刃＋连击 +100 回
风尘狼破	25	→	风	变化技	使用 50 回后，附加破防效果，使用 400 回后，破防几率为最高的 25%，同时附加浮空	战迅狼破＋疾风 +100 回
圆闪袭落	14	↓	–	变化技	使用 200 回后，用剑和用斧攻击有一样的 HITS	圆闪牙＋烈震 +100 回
哭空红莲击	24	↓	火	变化技	–	哭空裂蹴击＋红莲 +100 回
守护方阵	26	↑	光	变化技	–	烈碎冲破＋守护 +100 回
绝破烈冰击	35	→	风水	变化技	使用 200 回后，近身的连击数上升	绝风刃＋水尘 +100 回
天狼灭牙	0	→	–	バーストアーツ	–	主线剧情
天狼灭牙・飞炎	0	→	火	バーストアーツ	–	スキル红莲＋连击装备之后变化
天狼灭牙・碎霸	0	↑	地	バーストアーツ	–	スキル烈震＋刚烈装备之后变化
天狼灭牙・风迅	0	→	风	バーストアーツ	–	スキル疾风＋俊敏装备之后变化
天狼灭牙・水莲	0	↑	水	バーストアーツ	–	スキル水尘＋扩散装备之后变化
渐毅狼影阵	0	–	–	秘奥义	–	–

注 1：100 回：1.2 倍；200 回：1.5 倍；400 回：2.0 倍。

注 2：100 回：0.8%；200 回：1.6；400 回：3.1%；800 回：6.3%；9999 回：100%。

注 3：使用回数在 100 以下时，最大连击数为 22，100 以上 27；200 以上 32；400 以上 37；700 以上 57；1000 以上 107。



名称	TP	FS	属性	类别	附加说明	习得条件
ピコハン	4	↓	光	特技	随着使用回数上升，有一定几率出现大的锤子（注 1）	LV9
スターストローク	5	→	－	特技	随着使用回数上升，斩击速度上升（注 2），400 回以上附加破防效果	LV11
ピアズクラスター	7	↑	－	特技	使用 30 回后，第三下会追加破防效果，最高为 400 回以上的 33.3%	LV15
キャバルリィ	18	－	－	特技	使用后 10 秒不受敌人攻击，咏唱魔法前使用会很有帮助	LV26
ディバイドエッジ	12	→	－	特技	使用 200 回后，按 A 键可以瞬间移动到攻击对象处进行攻击	LV35
マーシーワルツ	16	↓	－	特技	使用 200 回后，可以攻击倒地的敌人	LV40
ディライトロール	22	↑	－	奥义	使用 200 回后，可以在攻击中按 B 键来进行追击	LV22
レイスティング	10	↑	光	奥义	使用 200 回后，自身防御时间延长	LV51
ファーストエイド	6	－	－	术	－	初期
シャープネス	12	－	－	术	－	LV7
バリアー	15	－	－	术	－	LV12
リカバー	14	－	－	术	－	LV14
レジスト	20	－	－	术	－	LV17
フォトン	26	→	光	术	－	LV19
ナース	42	－	－	术	－	LV24
レイズデッド	40	－	－	术	－	LV29
ディスペル	38	－	－	术	－	LV34
エンジェルリング	32	→	－	术	－	LV36
ハートレスサークル	35	－	－	术	－	LV38
リザレクション	80	－	－	术	－	LV54
ホーリィランス	48	↓	光	术	－	LV57
フォースフィールド	56	－	－	术	－	支线情节：笼居帝の传承
アスティオン	16	－	－	术	－	支线情节：クリティアの魔术
エアディバイド	15	↑	－	变化技	使用 200 回后，按 A 键可以瞬间移动到攻击对象处进行攻击	ディバイドエッジ＋俊敏 +100 回
ナイチンゲール	55	－	－	变化技	－	ナース＋刚烈 +50 回
バリアブルヘキサ	12	－	－	变化技	－	バリア＋扩散 +50 回
リジェネレイト	70	－	－	变化技	－	レイズデッド＋扩散＋俊敏 +50 回
リヴァイブ	32	－	－	变化技	－	レイズデッド＋水尘＋红莲＋烈震＋疾风 +50 回
レジスト・ヴィレ	14	－	－	变化技	－	レジスト＋扩散 +50 回
グランシャリオ	32	↑	光	变化技	－	フォトン＋连击 +50 回
ホーリィレイン	65	↓	光	变化技	－	ホーリィランス＋水尘 +50 回
エクストリームスターズ	0	→	－	バーストアーツ	－	LV23
スターサイン・フレイム	0	→	火	バーストアーツ	－	スキル红莲＋连击装备之后变化
スターサイン・ジオ	0	→	地	バーストアーツ	－	スキル烈震＋刚烈装备之后变化
スターサイン・ゲイル	0	→	风	バーストアーツ	－	スキル俊敏＋疾风装备之后变化
スターサイン・アクア	0	→	水	バーストアーツ	－	スキル水尘＋扩散装备之后变化
セイクリッドブレイム	0	－	－	秘奥义	－	－

注 1：100 回以下：0.4%；100 回：0.8%；200 回：1.6；400 回：3.1%；800 回：6.3%；9999 回：100%。
注 2：100 回：1.2 倍；200 回：1.5 倍；400 回：2.0 倍。

カロル

名称	TP	FS	属性	类别	附加说明	习得条件
卧龙アッパー	6	↑	－	特技	使用 200 回后可和空中技连携	初期
爆碎ロック	10	↓	地	特技	－	LV12
活心エイドスタンプ	12	－	－	特技	使用次数上升后范围增加（100 回以上 1.1 倍，400 回以上 1.2 倍）	LV14
落破ペインショット	12	→	－	特技	－	LV18
雷击ウェーブ	14	↓	火风	特技	天气为下雨或者沙暴时伤害 +20%	LV20
活心リカバースタンプ	18	↓	－	特技	－	LV21
裂旋スマッシュ	18	→	－	特技	－	LV24
落破スパイダーウェブ	22	→	－	特技	－	LV28
崩袭ブレーク	15	↓	－	特技	使用 100 回后可以在空中使用	LV32
刚招ビート	8	－	－	特技	－	LV36
轰々レボリューション	18	→	－	特技	－	LV38
森罗万象バッグ	15	－	－	特技	－	LV40
落破ブーイングダンス	22	→	－	特技	－	LV44
击虫ブレス	17	→	－	特技	对昆虫系敌人伤害 +20%	主线流程：ケーブ・モック大森林
击槌フロウアッパー	18	↑	－	奥义	－	LV22
鬼神千裂ノック	28	↓	－	奥义	－	LV30
狮子灭龙フラッシュ	22	↑	火	奥义	－	LV35
魔王猛袭ライズ	30	↑	－	奥义	－	LV49
究极神杀デストロイ	34	↓	－	奥义	－	LV55
烈震ドロップ	32	↓	地	奥义	使用 100 回后可以在空中使用， 200 回＋技能“チャージスマッシュ”满后不可防御	支线情节：カロルとナン
裂旋エイドスタンプ	24	↓	－	奥义	使用次数上升后范围增加 （100 回以上 1.1 倍，400 回以上 1.2 倍）	LV26（裂旋スマッシュ、活心エイドスタンプ使用 50 回以上）
爆走袭击ブロウ	28	↑	－	奥义	－	LV42（轰々レボリューション、卧龙アッパー使用 50 回以上）
裂旋ダブルスマッシュ	20	→	－	变化技	－	裂旋スマッシュ＋击连 +100
活心ヒールスタンプ	22	－	－	变化技	使用次数上升后范围增加（100 回以上 1.1 倍，400 回以上 1.2 倍）	活心エイドスタンプ＋水尘 +100
活心キュアスタンプ	30	－	－	变化技	使用次数上升后范围增加（100 回以上 1.1 倍，400 回以上 1.2 倍）	活心ヒールスタンプ＋水尘＋刚烈 +100
爆碎ストリート	16	↓	地	变化技	－	爆碎ロック＋俊敏 +100
崩袭サンダー	22	－	－	变化技	－	崩袭ブレーク＋红莲＋疾风 +100
震极灭杀スパーク	38	↑	地	变化技	－	究极神杀デストロイ＋烈震 +100
超牙旋灭スウィング	0	↑	－	バーストアーツ	－	LV24
超牙旋灭ヒート	0	－	火	バーストアーツ	－	スキル红莲＋连击装备之后变化
超牙旋灭クラッシュ	0	－	地	バーストアーツ	－	スキル烈震＋刚烈装备之后变化
超牙旋灭タイフーン	0	－	风	バーストアーツ	－	スキル疾风＋俊敏装备之后变化
超牙旋灭ソウル	0	－	水	バーストアーツ	－	スキル水尘＋扩散装备之后变化
豪霸连刃インパクト	0	－	－	秘奥义	－	－

秘奥义命名情节

以ユーリ＋ラピード＋（エステル、カロル、ジュディス之一）＋（リタ、レイヴン之一）的组合进行战斗，最后用ラピード的秘奥义结束战斗会出现给它的秘奥义命名的情节，最终的名称是“斩！！”……



ラピード

名称	TP	FS	属性	类别	附加说明	习得条件
瞬迅犬	6	→	－	特技	使用 30 回后，会追加破防效果，最高为 400 回以上的 33.3%	初期
孤空旋牙	8	↑	－	特技	使用 200 回后，伤害 +20%	LV7
裂旋牙	9	↓	－	特技	使用 200 回后，攻击范围和连击数增加	LV12
ローバーアイテム	7	－	－	特技	－	LV16
飞叶翻步	5	－	－	特技	－	LV18
流影牙	11	↑	－	特技	使用 200 回后，追加对倒地敌人的攻击	LV24
魔神犬	12	→	－	特技	使用回数增加后攻击速度上升（400 以上 1.83 倍），附加破防效果（400 以上 8.3%）	LV30
疾风犬	14	－	－	特技	－	LV34
闪空犬	15	↑	－	特技	使用 100 回后，容易组合连技	LV38
瞬迅回归	13	→	－	奥义	使用 200 回后，使用时按↑和↓键会有不同效果	LV21
闪空烈破	14	↑	－	奥义	使用 200 回后，附加气绝效果，对大型敌人攻击 +50%	LV26
红莲犬	20	↓	火	奥义	使用 100 回后，可以在空中使用	LV41
幻影・碎牙	18	↑	地	奥义	使用 280 回后，没有技最初的无防备时间	LV44
爪龙烈涛牙	18	↓	－	奥义	－	LV44（流影牙、裂旋牙使用 50 回以上）
空破特攻弹	22	↓	－	奥义	使用 100 回后，可以在空中使用	LV47
红莲回归	23	↓	火	奥义	使用回数增加后有一定几率无法防御（1600 以上 33.3%，9999 为 100%）	LV51（红莲犬、瞬迅回归使用 50 回以上）
魔神闪空破	17	↑	光	奥义	使用 200 回后，对大型敌人攻击 +30%	LV53（魔神犬、闪空裂破使用 50 回以上）
无影狼牙	25	→	－	奥义	攻击时按 A 键可变换方向	LV58
圆闪牙	28	↑	－	奥义	使用 100 回后，可以在空中使用，此外连技数会增加（400 以上为 10HIT）	支线情节：冒险王
魔神犬・走牙	14	→	－	变化技	使用回数增加后攻击速度上升（400 以上 1.83 倍），附加破防效果（400 以上 8.3%）	魔神犬＋俊敏 +100
雷神犬	8	→	火风	变化技	使用 200 回后，附加的气绝几率为 12%	瞬迅犬＋红莲＋疾风 +100
幻影・冰河	20	→	风水	变化技	使用 200 回后，可以和空中技连携	幻影・碎牙＋水尘＋疾风 +100
瞬迅啮牙	15	→	－	变化技	使用时连打 B 键可以增加连击数，使用 400 回以上最高为 51HIT	瞬迅回归＋连击＋刚烈 +100
闪空冲烈破	18	↓	光	变化技	使用 200 回后，对大型敌人攻击 +15%	闪空烈破＋烈震 +100
天狼迅牙	0	↑	－	バーストアーツ	－	LV22
天狼迅牙・狂炎	0	→	火	バーストアーツ	－	スキル红莲＋连击装备之后变化
天狼迅牙・震击	0	↑	地	バーストアーツ	－	スキル烈震＋刚烈装备之后变化
天狼迅牙・宙霸	0	↑	风	バーストアーツ	－	スキル疾风＋俊敏装备之后变化
天狼迅牙・水祸	0	→	水	バーストアーツ	－	スキル水尘＋扩散装备之后变化
？？？？（斩！！）	0	－	－	秘奥义	－	－



リタ

名称	TP	FS	属性	类别	附加说明	习得条件
β×φ＝✓	10	↑	－	特技	使用 30 回后，可攻击倒地的敌人且附加气绝效果（400 以上 100%）	初期
ζ×φ＝φ	12	↑	－	特技	使用 200 回后，可将倒地的敌人打起	LV16
∠＝（x，y，z）	16	→	－	特技	随着使用回数上升，一定几率附加破防效果（最高 400 以上 33%）	LV26
ζ＝δτ（ωρ）	20	↓	－	奥义	使用 100 回后，可以在空中使用	LV22
∠＝∞	14	→	－	奥义	使用 200 回后，可攻击倒地的敌人，随着使用回数上升，扔出的书页数和伤害增加（注 1）	LV30
（δ／χ）λ＝ι	20	↓	－	奥义	使用 100 回后，可以在空中使用；200 回后，爆发时按 A 键可以增加伤害	LV38
ファイアーボール	8	→	火	术	随着使用回数上升，发出的火球数增加（最高为 3500 以上的 10 个）	初期
ストーンブラスト	10	↑	地	术	－	初期
シャンパーニュ	14	↑	水	术	使用回数增加 100 则攻击范围 +10%，最多 +200%	LV14
スプラッシュ	22	↓	水	术	下雨时伤害 +20%	LV16
スプレッドゼロ	12	↓	暗	术	－	LV18
ロックブレイク	34	↑	地	术	－	LV24
トラクタービーム	42	↓	－	术	－	LV28
スパイラルフレア	38	→	火	术	使用回数增加后会自动对准敌人方向	LV32
ブレイドロール	54	→	－	术	沙暴天气伤害 +20%	LV36
ヴァイオレントペイン	50	↓	暗	术	雾天伤害 +20%	LV41
グランドダッシャー	64	↑	地	术	－	LV46
タイダルウェイブ	72	→	水	术	全体攻击，下雨时伤害 +20%	LV52
クリムゾンフレア	62	↑	火	术	－	LV58
メテオスウォーム	51	↓	－	术	沙暴天气伤害 +20%	支线情节：精灵魔术
ネガティブゲイト	46	↓	暗	术	夜里伤害 +20%	支线情节：ヘルメスメモ
アイヴィーラッシュ	16	↑	地	变化技	雾天伤害 +20%	ストーンブラスト＋水尘 +50
イラプション	18	↑	火	变化技	－	ファイアーボール＋刚烈 +50
デモンズランス	20	↓	暗	变化技	夜里伤害 +20%	スプレットゼロ＋俊敏 +50
フリーズランサー	28	→	水风	变化技	下雪时伤害 +20%	スプラッシュ＋连击＋疾风 +50
アクアレイザー	28	↑	水	变化技	下雨时伤害 +20%	スプラッシュ＋扩散 +50
フレイムドラゴン	30	→	火	变化技	－	スパイラルフレア＋俊敏＋刚烈 +50
ライオットホーン	36	→	地	变化技	－	ロックブレイク＋烈震 +50
ゴルドカッツ	46	↓	地火	变化技	傍晚伤害 +20%	トラクタービーム＋红莲＋烈震 +50
ブラッディハウリング	58	→	暗	变化技	夜里伤害 +20%	ヴァイオレントペイン＋扩散＋刚烈 +50
サンダーブレード	68	↑	火风	变化技	下雨或者沙暴天气伤害 +20%	ブレイドロール＋红莲＋疾风 +50
ミスティックドライヴ	0	↑	－	バーストアーツ	－	LV23
レイジングドライヴ	0	↑	火	バーストアーツ	－	スキル红莲＋连击装备之后变化
ルーイナスドライヴ	0	↓	地	バーストアーツ	－	スキル烈震＋刚烈装备之后变化
フリーティングドライヴ	0	→	风	バーストアーツ	－	スキル疾风＋俊敏装备之后变化
ディフユージョナルドライヴ	0	↑	水	バーストアーツ	－	スキル水尘＋扩散装备之后变化
エンシェントカタストロフィ	0	－	－	秘奥义	－	－

注 1：80 以上 4 张，200 以上 5 张，500 以上 6 张，1000 以上 7 张，以后每加 1000 回多一张。此外，1000 回以上途中可以按 X 键取消。



レイヴン

名称	TP	FS	属性	类别	附加说明	习得条件
时雨	8	→	–	特技	使用 200 回后，远处攻击防御的敌人会爆发破防	初期
恋ノ花	12	↓	–	特技	背后命中会 100%魅惑，背后命中 200 回后，魅惑时间延长	初期
土龙なり	11	↑	地	特技	使用 200 回后，爆发范围 2 倍	初期
天の闪き	15	↓	–	特技	使用 200 回后，按 A 键可以调节箭掉落的时机	LV25
爱の快针	18	–	–	特技	使用 100 回后箭为 2 支，200 回后为 3 支；使用对象依次为女性→ラピード→男性	LV30
回る景色	13	→	–	特技	使用 200 回后按 A 键可追加攻击	LV31
黒の追迹	16	→	–	特技	使用 100 回后可以在空中使用，箭的数量和速度也会上升，最高为 300 以上的 4 支箭，1.8 倍速	LV33
紫苑の蛇	12	↓	–	特技	–	LV36
舞うが如く	24	→	–	奥义	–	LV23
碧の刹那	18	↓	–	奥义	–	LV27
天泪	18	↑	–	奥义	–	LV34
散るように	28	↓	–	奥义	–	LV39
天の叹き	23	↓	–	奥义	–	LV43
流れ星	21	→	–	奥义	–	LV47
罪と罚・罪	26	→	–	奥义	–	LV52
风の啰り	23	→	风	奥义	–	LV58
ウィンドカッター	10	→	风	术	沙暴天气伤害 +20%	LV23
ハボックゲイル	40	↑	风	术	沙暴天气伤害 +20%	LV57
アリーヴェデルチ	22	↑	风	术	沙暴天气伤害 +20%	支线情节：シシリーのお愿い
ヴァンジーロスト	30	–	–	术	–	支线情节：シュヴァーン队长
时雨の音	8	→	–	变化技	–	时雨 + 刚烈 +100
扩がる世界	18	→	–	变化技	–	流れ星 + 扩散 +100
苍天の闪き	12	↓	–	变化技	–	天の闪き + 疾风 +100
回る回る景色	15	→	–	变化技	随着使用回数增加，有一定几率破防，最高为 400 回以上的 33.3%	回る景色 + 连击 +100
天泪の雨	20	↑	–	变化技	–	天泪 + 疾风 + 连击 +100
天泪の云	20	↓	–	变化技	–	天泪 + 俊敏 + 刚烈 +100
尚、散るように	30	↓	–	变化技	使用 100 回后可以在空中使用，200 回以上攻击范围扩大	散るように + 刚烈 + 烈震 +100
紫苑の蛸	12	↓	–	变化技	–	紫苑の蛇 + スタイルチェンジ 2+100
飞ぶように	28	↓	–	变化技	–	散るように + スタイルチェンジ 2+100
罪と罚・罚	26	→	–	变化技	–	罪と罚・罪 + スタイルチェンジ 2+100
风の猛り	23	→	风	变化技	–	风の啰り + スタイルチェンジ 2+100
インヴェルノ	34	↑	风水	变化技	下雪时伤害 +20%	ウィンドカッター+ 水尘 +50
テンペスト	52	↑	火风	变化技	下雨或者沙暴时伤害 +20%	ハボックゲイル + 红莲 + 刚烈 +50
ストップフロウ	100	–	–	变化技	–	ヴァンジーロスト + 红莲 + 烈震 + 疾风 + 水尘 +50
愤激の乱	0	→	–	バーストアーツ	–	LV23
袭火の乱	0	↑	火	バーストアーツ	–	スキル红莲 + 连击装备之后变化
金刚の乱	0	–	地	バーストアーツ	–	スキル烈震 + 刚烈装备之后变化
神风の乱	0	→	风	バーストアーツ	–	スキル疾风 + 俊敏装备之后变化
骤雨の乱	0	–	水	バーストアーツ	–	スキル水尘 + 扩散装备之后变化
ブラストハート	0	–	–	秘奥义	–	–

ジュディス

名称	TP	FS	属性	类别	附加说明	习得条件
天月旋	6	↑	–	特技	使用 200 回后，按 A 键可以让敌人浮空更高	初期
月牙	8	↓	–	特技	随着使用回数上升，会增加破防几率（最高为 400 回以上的 25%）	初期
崩蹴月	7	↓	–	特技	使用 200 回后，HIT+3	初期
月影刃	11	→	–	特技	使用 200 回后，按 B 键可发动追加攻击	初期
孤月闪	12	→	–	特技	使用 100 回后，可攻击倒地的敌人，同时追加破防（最高为 400 回以上的 25%）	LV26
如月	17	↓	–	特技	使用 200 回后，在空中按 B 键可发生变化	LV30
残月	10	↑	–	特技	使用 150 回后，可攻击倒地的敌人	LV35
神月烈破	14	→	–	特技	使用 200 回后，按 A 键可追加攻击，之后按↓键可再追加；使用 300 回后，满足特定条件后会有特殊变化（注 1）	LV41
岚月	16	↑	风	特技	使用 200 回后，硬直时间减少	LV47
尖月	15	↑	–	特技	使用 200 回后，可与空中技连携	LV54
飞燕月华	9	↑	–	特技	–	支线情节：飞燕月华；或者支线情节：斗技场
风月	22	↑	–	奥义	使用 200 回后，可攻击倒地的敌人	LV24
月华天翔刃	20	↑	–	奥义	–	LV31
圆月	23	→	–	奥义	使用 100 回后，可在地上使用	LV32
月光	24	↓	–	奥义	随着使用回数上升，攻击发动会更早	LV44
翔舞枪月闪	28	↓	–	奥义	随着使用回数上升，会造成更大伤害	LV51
月破坠迅脚	30	→	–	奥义	使用 200 回而且落月爪使用 200 回后，满足特定条件后会有特殊变化（注 1）	LV60
雷神月咏华	23	→	火风	奥义	使用 150 回后，上升中按 B 键可追击；使用 280 回后，可攻击倒地的敌人	LV57
月闪光	36	↑	–	奥义	发动时按 A → B → A →……这样输入会追加攻击，最高 8HIT	LV64
飞燕崩蹴月	22	↓	–	奥义	使用 200 回后，最后会发出冲击波	LV38（崩蹴月、飞燕月华使用 50 回以上）
落月爪	29	↓	–	奥义	使用 200 回后，满足特定条件后会有特殊变化（注 1）	支线情节：落月爪
月牙・鹰	11	↑	–	变化技	使用 200 回后，落下时可与其他技连携	月牙 + 刚烈 +100
飞燕莲月华	12	↓	–	变化技	使用 200 回后，第二下可以连空中技	飞燕月华 + 连击 +100
岚月・燕	19	→	–	变化技	使用 200 回后，按 A 键和↓ +A 键会有不同变化	岚月 + 疾风 +100
圆月・鸢	26	↑	–	变化技	使用 100 回后，可在地上使用；使用 200 回后，按 A 键可以追加倒地攻击	圆月 + 扩散 +100
天雷枪月	21	↓	–	变化技	使用 200 回后，攻击会更早发动	翔舞枪月闪 + 红莲 + 疾风 +100
月破紫电脚	34	→	–	变化技	使用 200 回后，会追加范围攻击	月破坠迅脚 + 红莲 + 俊敏 +100
封尘冲月华	0	↑	–	バーストアーツ	–	LV18
炎华封爆冲	0	→	火	バーストアーツ	–	スキル红莲 + 连击装备之后变化
地额封晶尘	0	→	地	バーストアーツ	–	スキル烈震 + 刚烈装备之后变化
风尘封缚杀	0	↑	风	バーストアーツ	–	スキル疾风 + 俊敏装备之后变化
苍华月瀑封	0	↓	水	バーストアーツ	–	スキル水尘 + 扩散装备之后变化
煌华月冲闪	0	–	–	秘奥义	按 X 键攻击动作会有变化	–

注 1：装备称号グラマラスメイド和武器デッキブラシ后，攻击的最后按 ABX 键会有专用的追加攻击。

料理系统

和之前的作品类似，新的料理配方需要找到世界各地的ワンターシェフオ能学会，而他一般是变化成白色的物体藏在各个角落里面，玩家只要留心的话都不难发现。此外，本作中还有一些料理是要通过开发来学会的，剩下的几个还需要完成特定的分支情节。

相关参数

能否成功完成料理主要看两个要素：熟练度（★数）和是否得意，其中熟练度可以通过反复制作来提升，是否得意则可参考下表。而料理的开发则由熟练度、是否得意、连续料理回数来计算出开发的成功率，连续进行 3 次同样的料理可以达到最大系数 1.2，再加上成功率的范围会在 3.2%～89%之间浮动，所以建议玩家通过”S/L 大法“来快速开发。

料理效果

料理使用后的实际效果受到同伴是否喜欢的影响，喜欢的话效果 1.2 倍，讨厌则只有 0.8 倍。此外，连续使用同一料理效果会逐次下降，但是喜欢的料理会维持在 1.2 倍。



料理	食材	效果	得意	苦手	喜欢	讨厌	入手方法
サンドウイッチ	パン タマゴ	HP 回复 10%	ユーリ カロル リタ	ラピード	リタ	—	主线流程
おにぎり	ライス 海苔 サーモン	HPTP 回复 5%	カロル リタ	ラピード	リタ	—	料理开发：サンドウイッチ（エステル）
牛丼	ライス ビーフ タマネギ	HP 回复 20% 毒回复	—	—	—	ラピード	料理开发：おにぎり（ユーリ）
オムライス	ライス タマゴ タマネギ チキン	HPTP 回复 10% 石化回复	—	—	カロル	ラピード	料理开发：牛丼（カロル）
カレー	肉系 ライス ポテト タマネギ ニンジン	HP 回复 30%	—	—	カロル	ラピード	ワンターシェフ：水と黄砂の町マンタイク，最接近湖边的房子附近
ミートソース	モチモッチン粉 トマト タマネギ ポーク	HPTP 回复 15% 全状态异常回复	—	—	カロル	リタ ラピード	料理开发：オムライス（カロル）
クリームシチュー	ミルク ポテト ニンジン タマネギ チキン	HP 回复 40%	—	—	—	ラピード	ワンターシェフ：クリティア族の街ミョルゾ，广场右下角回旋的物体
锅焼きうどん	モチモッチン粉 エビ イカ シイタケ ハクサイ タマゴ	HP 回复 50%	—	—	ジュディス エステル	—	料理开发：豚汁（ユーリ）
マーボーカレー	ライス タマネギ トマト ポテト トウフ	HPTP 回复 25% 战斗不能を回复	—	—	ユーリ	ラピード	支线情节：ギルド VS 帝国の料理对决
ハンバーグ	ビーフ タマゴ タマネギ	物攻 3%UP HP 回复 5%	—	ラピード	カロル	ラピード	ワンターシェフ：学术闭锁都市アスピオ，左侧门的左下角处
豚の角煮	ポーク ダイコン コンブ	物攻 5%UP HP 回复 5%	—	—	ジュディス	—	料理开发：牛丼（レイヴン）
ドネルケバブ	パン ビーフ レタス トマト	物攻 7%UP HP 回复 5%	—	—	リタ	—	ワンターシェフ：斗技场都市ノードポリカ，接待处的右下角
すきやき	ビーフ ×2 ハクサイ シイタケ トウフ タマゴ	物攻 15%UP	—	—	カロル	エステル	料理开发：大根とイカの煮物（ジュディス）
サバみそ	ライス サバ ミソ	物防 3%UP HP 回复 5%	—	—	レイヴン	カロル	ワンターシェフ：新兴都市ヘリオード，骑士团本部内的小布偶
おさしみ	マグロ サバ サーモン ホタテ イカ	物防 10%UP HP 回复 5%	—	—	レイヴン	リタ	料理开发：サラダ（レイヴン）
海鲜丼	ライス	HP 回复 5%	—	—	—	リタ	支线情节：ユーリとフレンの同期の兵士

料理	食材	效果	得意	苦手	喜欢	讨厌	入手方法
海鮮	マグロ サーモン ホタテ エビ キュウリ	物理防御 15% UP	–	–	–	リタ	支线情节：ユーリとフレンの同期の兵士
おすし	鱼系 ×3 ライス 海苔 コンブ	物理防御 25% UP	レイヴン	–	レイヴン	リタ	料理开发：おさしみ（カロル）
からあげポテト	チキン ポテト	魔攻 10%UP HP 回复 5%	–	–	カロル リタ	–	ワンターシェフ：港の街カプワ・トリム，仓库外左侧的鱼
スコッチエッグ	肉系 タマゴ トマト	魔攻 20%UP HP 回复 5%	–	–	リタ	–	料理开发：からあげポテト（エステル）
コロッケ	肉系 ポテト タマネギ	魔攻 30%UP HP 回复 5%	–	–	カロル リタ	ラピード	ワンターシェフ：古墓の乡ヨームゲン宿屋内
お好み焼き	肉系 モチモッチン粉 タマゴ エビ イカ キャベツ	魔攻 40%UP	–	–	–	リタ	料理开发：スコッチエッグ（レイヴン）
天ぷら	野菜系 モチモッチン粉 エビ イカ タマゴ チキン	魔攻 50%UP	–	–	–	–	料理开发：コロッケ（ジュディス）
ミネストローネ	タマネギ トマト	魔防 20%UP HP 回复 5%	–	–	–	ラピード	ワンターシェフ：ギルドの巣窟ダングレスト，ギルドユニオン本部的柱子后面
味噌汁	トウフ ダイコン ミソ	魔防 40%UP HP 回复 5%	–	–	–	–	料理开发：ミネストローネ（エステル）
クラムチャウダー	タマネギ ホタテ ポテト	魔法防御 60% UP	–	–	–	ラピード	料理开发：味噌汁（エステル）
ヴィシソワーズ	モチモッチン粉 ミルク ポテト	魔防 80%	–	–	–	カロル	ワンターシェフ：ナム孤岛，体育馆的右上角
豚汁	ポーク トウフ ニンジン ミソ	魔法防御 100% UP	–	–	–	–	料理开发：ヴィシソワーズ（エステル）
サラダ	レタス トマト キュウリ	敏捷上升（2000） HP 回复 5%	–	–	ラピード	–	ワンターシェフ：齿车の塔ガスファロスト，阶梯附近的白色风车
大根とイカの煮物	ダイコン イカ コンブ	HP 回复 5% 敏捷 2000UP	–	–	ジュディス ラピード	カロル	料理开发：豚の角煮（ジュディス）
野菜炒め	肉系 キュウリ ニンジン タマネギ	敏捷大上升（2400） HP 回复 5%	–	–	–	ラピード	料理开发：サラダ（リタ）
タンメン	モチモッチン粉 ポーク キャベツ タマネギ ニンジン	敏捷特大上升（2800） HP 回复 5%	–	ラピード	–	–	料理开发：野菜炒め（レイヴン）
シャーベット	果物系 ミルク	TP10% 回复	–	レイヴン	カロル ユーリ エステル リタ	レイヴン ラピード	ワンターシェフ：港の街カプワ・ノール的港口处
プリン	ミルク タマゴ	TP20% 回复	–	–	カロル ユーリ エステル リタ	レイヴン ラピード	料理开发：シャーベット（ユーリ）
ショートケーキ	イチゴ タマゴ ミルク	TP30%回复	–	–	カロル ユーリ エステル リタ	レイヴン ラピード	料理开发：プリン（ユーリ）
クレープ	ミルク タマゴ キウイ バナナ	TP40% 回复	–	–	カロル ユーリ エステル リタ	レイヴン ラピード	ワンターシェフ：望想の街オルニオン，发展之后的村子右下角
フルーツパフェ	果物系 ×4 ミルク タマゴ	TP50% 回复	–	–	カロル ユーリ エステル リタ	レイヴン ラピード	料理开发：クレープ（リタ）

主线流程要点攻略

为了确实注明分支情节的发生时期以及满足部分玩家的需要，以下的流程中每章前面的序号代表流程的顺序，后面括号中的数字则表示流程中来到该地的次数。



01 帝都ザーフィアス（1）

可以自己行动后，先前往水道魔导器的广场，情节后获得ワンダーログ。之后可前往贵族街，接近モルディオ邸后，从左侧的窗子进入内部，然后调查2阶的门。モルディオ逃走之后，出门会发生和アデコール、ボッコス的教学战斗，以后还会有多次类似的战斗发生，胜利后还是被抓到ザーフィアス城的牢房。

注：在自己的房间可以免费休息。

02 帝都ザーフィアス城（1）

剧情后获得牢房的钥匙，调查木箱可取回装备，之后就是逃跑了。途中会有数次强制战斗，都难度不大，还可以在食堂吃咖喱来全回复。在フレン的私室会有和ザギ的BOSS战，将他的HP削减到一半以下时エステル会加入战斗。注意战斗中会有一个成就（シークレットミッション1，以后的BOSS战都有类似成就，战前记得存档以免错过），这次的要求是エステル不受伤，可编辑她的作战，选择远离敌人。以后类似的情况可查看成就列表处的解说，此外不少BOSS战拿到成就的同时可获得相应的物品。

胜利后エステル会在情节之后加入，前往女神の像处按照情节提示转动女神像，即可出现新的通道。之后会有强制战斗来提示エンカウントリンク系统，尽量避免同时和太多敌人战斗，当然在练级赚TP之类的情况下也可以有意多引一些敌人来加入战斗。地下道途中需要推动木箱来通过和获取宝箱，出口则通向贵族街。

03 帝都ザーフィアス（2）

在贵族街和下町市民街都会发生情节，之后可获得世界地图，同时第三位同伴ラピード加入，一行人开始前往デイドン砦，途中可利用冒险王的马车来回复。

04 デイドン砦

来到デイドン砦之后会有技能的相关说明，之后获得バトルブック。接近城门后会有情节发生，之后前往宿屋，情节后前去クオイの森。

05 クオイの森（1）

进入后会有情节发生，之后学会制作料理，继续前进可在情节后获得怪物图鉴以及第四名同伴カロル（他的配音是配カルル军曹的渡边久美子，名字也很像）。

06 花の街ハルル（1）

来到花の街ハルル后会暂时分散行动，接近エステル后和她一起前往街左上方的ハルルの树会有情节发生。之后前去商店和店员对话，再和カロル对话后他也会加入，和村长对话后可获得ルルリエの花びら。

07 クオイの森（2）

进入后前往记录点所在处可在情节后获得ニアの実，继续前进和BOSS エッグベア战斗后获得エッグベアの爪，现在合成所需的材料都齐全了。



08 花の街ハルル（2）

回到花の街ハルル后，在店员处合成パナシーアボトル再前往ハルルの树处进行治疗。学会合成后对我们相当有用，无论是装备还是物品的合成，都会在以后经常使用，另外玩家还可在测量公会处获得一些合成的素材情报。治疗后可前往宿屋以及村长家，情节后便可前去下一个地方了。



09 学术闭锁都市アスピオ（1）

学术闭锁都市アスピオ位于花之街东面，目前还无法进入正门，需要从左下角的后门进入。在后门附近可以找到ワンダーシェフ，调查后自然是按照惯例学会新的料理。进入都市后，前去右上方的??? 房子处找到第五名同伴，人气很高的女魔法师リタ。记得在リタ家的二楼找到コレクター图鉴，之后可一起前往シャイコス遗迹。



10 シャイコス遗迹

シャイコス遗迹位于アスピオ东侧不远处，进入后调查石像会发生情节，推动后出现通道。调查魔导器后可在情节后获得系列标志性物品ソーサラーリング，除了用来解谜之外，击中敌人有可能使得敌人气绝，从而使得战斗更为有利。利用ソーサラーリング解谜前进，途中要打到巨人来架起桥。BOSS战会有成就，拿到后可获得ポイズンチャーム。



11 学术闭锁都市アスピオ（2）

回到アスピオ后リタ会离队，去她家会发生情节，离开后她会正式加入，之后一行人再次前往花の街ハルル。

12 花の街ハルル（3）

到达之后队伍解散，和リタ对话她会加入队伍，此时可先去购物休息，例如可以买些解毒药备用。来到出口处会发生情节，其他同伴加入队伍后就是和アデコール、ボッコス的教学战斗，胜利后学会使用オーバーリミッツ，接着会前往エフミドの丘。

13 エフミドの丘

进入后会发生情节，合流后靠近ビリバリハの花会发生情节，之后进入BOSS战。注意这一期间会有时间很短的支线情节发生，不要错过。BOSS战记得拿成就，拿到后可获得アタックリング。最后继续前进会获得テント，适当利用各种帐篷来回复对以后的长期战斗会比较有利。



14 港の街カプワ・ノール（1）

这里会发生很多情节，进入后先会和其他同伴分开，在小巷会发生和レトン ×3的强制战斗。之后和カロル以及リタ对话，再前去调查宿屋的门选择“はい”后和同伴合流，接着进入左侧房间。离开宿屋后和エステル合流，接近执政官的官邸后发生情节，接着去森林打到リブガロ，最后先回到宿屋的左侧房间，然后再去ラゴウ的房屋，接近レイヴン后自动进入屋内。

15 港の街カプワ・ノール ラゴウの屋敷

进入后会有情节发生，之后只要打到敌人来获得钥匙便可顺利前进，接近铁格子后会回到地上。

16 港の街カプワ・ノール（2）



前去港口后会发生连续的战斗，不要忘记事先在记忆术式上回复和存档。这次的BOSS是我们的老熟人ザギ，这次的成就条件是把他打飞掉到海里，获得的物品则是シーブズマント。

17 港の街カプワ・トリム（1）

进入宿屋右侧的房间会暂时和大家分别，之后前去门外和レイヴン对话后和大家一起前往下一个迷宫。另外记得在宿屋休息一次，以免错过分支情节。

18 亡き都市 カルボクラム

这里会耗费不少时间，利用ソーサラーリング和转送魔导器来解谜前进。途中会有教学战斗，学会使用フェイタルストライク，这在以后的战斗中会非常有用。收集パスワード？1～3之后前往地下，所需密码就是三个提示（空、光、球）合起来的“太阳”（たいよう），记得要切换到日文输入法，切换不了的需要将主机的语言设定改为日语。输入成功之后就会是BOSS战，成就的奖励是ディフェンスリング。

19 新兴都市ヘリオード

离开骑士团本部之后和カロル、リタ、ラピード暂时离别，之后和宿屋前的フレン对话。进入宿屋后会发生教学战斗，学会使用バーストアーツ。在宿屋休息之后和同伴们合流，再回到骑士团本部和フレン对话。（注意这期间会有不少支线情节，可参考后文的相关资料一一进行）再次离开骑士团本部后和同伴分别并自动移动到宿屋。和那里的カロル对话，进入客室后和同伴合流，自动移动到宿屋之前，最后前去结界魔导器处和エステル合流。



20 ギルドの巣窟 ダングレスト（1）

来到中部的广场后会发生情节，之后在前往商店的路上会发生两次强制战斗，接着前去左侧的结界魔导器处会发生和ザング、ブロンズ ×2的战斗。最后前往ユニオン本部，情节后可前往下一个迷宫。

21 ケーブ・モック大森林

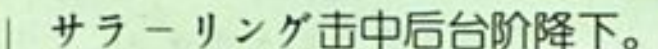
进入之后レンヴン加入，前进不久在分歧点会有情节发生，选择左侧后カロル学会特技“击虫ブレス”。途中有些宝箱现在还无法获得，可暂时不用理会。在深处会进行BOSS战，这次的成就是要用レイヴン的特技土龙来阻止BOSS的回复，记得让他加入队伍并设置相应的特技，至于成就的奖励则是ピヨハン。

22 ギルドの巣窟 ダングレスト（2）

回到ダングレスト后，记得先去准备道具和装备，再前往ギルドユニオン本部大首领的私室会发生情节，同时レイヴン离开队伍。外出后其他同伴也会离队，回到ギルドユニオン本部，前往拘束用地下牢去见カレン，之后在广场和エステル、カロル。接近右侧的酒场后，自动前往下一个迷宫。



23 歯车の楼阁ガスファロスト



情节之后和バンディット ×8战斗，胜利后ジュディス加入。在左侧的房间可取回装备，而在左侧的楼梯处可发生情节，ソーサラーリング强化到LV2。右侧有行商人可以补充道具，附近的拉杆用ソーサラーリング击中后台阶降下。

进入2阶之后发生情节获得リミッツデュオ。外出后和同伴合流，利用梯子前往3阶。前进后会发生情节，之后按照提示用ソーサラーリング击中齿轮来放下梯子继续前进，最后乘坐电梯来到最上阶，迎接我们的自然是BOSS战，成就的奖励是ナックルダスター，获得条件是破坏所有桥的装置来阻止BOSS呼叫援军。

28 斗技场都市ノードポリカ（1）

来到斗技场入口附近和ナッツ对话后レイヴン离队，前去宿屋休息后归队。之后前往港口，情节之后回到斗技场，在接待员右侧和ラーギィ对话，准备好之后前去参加斗技场的战斗。斗技场第四战是和フレン的战斗，经过一定的时间、给予或者受到一定的伤害之后战斗结束，接下来是第四次和ザギ的BOSS战。这次的成就条件是让他手上的魔导器吸收过多的魔法而爆炸，让リタ连续用魔法攻击他即可，成就的奖励是ドレインチェック。接下来打倒斗技场的魔物，一定程度后ラピード和ジュディス会离开，出城途中他们会再加入。



24 ギルドの巣窟ダングレスト（3）

回到ダングレスト后，来到商店附近会发生情节，之后前去宿屋休息，情节后ユーリ获得称号"罪を制する者"，ラピード获得称号"罪を知るイヌ"。之后和カロル、ラピード合流，情节后エステル获得称号"真实を求める姫君"，エステル、ジュディス加入。离开时会有情节，之后向新兴都市ヘリオード前进。途中在中继地点会暂时休息，和全员对话之后，再和ラピード对话选择"见张りを任せて休む"，情节之后カロル获得称号"凛々の明星の首领"。

29 カドスの喉笛（1）

进入之后就会有一场强制战斗，胜利后一心前进即可，迷宫并不复杂。注意这里会遇上第一个ギガントモンスター，这些体型巨大的敌人一看就是不好惹的，要进行相应的支线情节之后再来挑战它。在迷宫中途会有情节发生，最后在出口附近打到BOSS即可进入前往下一个地方。BOSS战的成就奖励是レジュームリング，获得成就的方法则是在它分裂后打到リーダーバット，避免再次合体。

25 新兴都市ヘリオード（2）

进入都市后，前往宿屋休息会和同伴分别，之后和ジュディス对话一起前去中部的结界魔导器，情节后去和下方升降机前的骑士对话，选择需要换装的同伴。之后回到商店和店员对话，得知所需的物品，这些东西都可以打到在都市附近的敌人来获取。ハジリスクのうろこ、小型鸟の羽毛、柔らかい尻尾全部收集全之后再回到商店和店员对话。

接下来接近结界魔导器后会选择ユーリ、カロル之一，随着选择不同接下来会稍有不同。进入骑士团本部后会有情节发生，之后リタ加入。再次回到结界魔导器附近，通过升降机来到下层，在接近出口的地方会有BOSS战。胜利之后前往トリム港方向，レイヴン会回到队伍中。

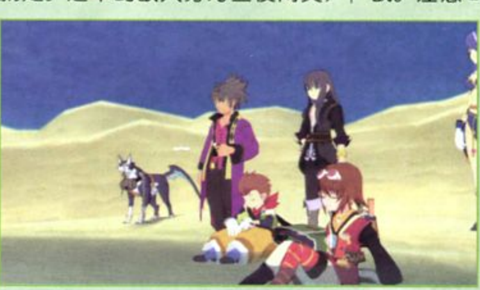


30 水と黄砂の街マンタイク（1）

进入后和其他同伴分别，和他们都对话后再次合流。在宿屋休息后可获得各人的水筒，装备上可以在外表显现出来。之后去上方湖水处获得ガラス玉，从左侧出口离开街市便会进入沙漠。

31 コゴール砂漠

在沙漠中要注意水的补充，可通过ソーサラーリング攻击仙人掌来获得补给。沙漠虽然地方不小，但并没有太多岔路，尽量往上方走就是。途中的敌人分为昼夜两类，分别用水属性和火属性攻击会比较有利。在途中会有绿洲休息和存档。继续向上前进，接近出口处会有情节发生，之后继续前进就是BOSS战。注意BOSS会进行昼夜转换，同时转换自己的弱点属性。这次的成就奖励是ワールドチェック，获得成就的方法就是在BOSS进行昼夜转换时，用对空技破坏它的核。BOSS战胜利之后自动进入下一城镇。



26 港の街カプワ・トリム（2）

在宿屋休息后会和大家分开，然后去寻找各处的同伴对话，全部对话后再回宿屋休息。之后前往港口和カウフマン对话两次，选择"はい"之后乘船出发，向西南方向前进后会有一次强制战斗，不过敌人不强。

27 幽灵船アーセルム号

这里先要选择两位同伴和ユーリ、ラピード一起去幽灵船探险，前进到一定区域后，会在情节后由另三位同伴组队前去救援，因此在人员选择方面需要留意，将有回复技的同伴分配到不同队伍。随着カロル所在队伍的不同，也会有不同的SKIT，希望收集全SKIT的玩家可以在这里留档尝试不同的组合。

在船内部会遇到看不见的敌人，需要观察镜子里面的动向。至于这里的谜题并不算难，利用桅杆来前进，合流后去上方的船长室调查船长后可获得"红の小箱"。之后出外设置好梯子返回船上，情节后リタ获得称号"非科学嫌い"。

32 古墓の乡ヨームゲン（1）

到达之后会和大家分别，从宿屋出来后和同伴合流并获得フェローの羽。在广场和エイファン对话会发生情节得澄明の刻晶。之后前往村子最里面的贤人的房间会发生情节，返回宿屋休息，在出口和同伴合流后回マンタイク。

33 水と黄砂の街マンタイク（2）

和宿屋的店员对话后和同伴分别，再去湖水处发生情节和同伴合流，之后可离开村子回カドスの喉笛。

34 カドスの喉笛（2）

按照以前来的路往回走就是，途中会有多次情节发生，也会和骑士团发生战斗，还有新的宝箱，不要错过。

35 斗技场都市ノードポリカ（2）

前往港口后会有情节发生，之后去斗技场的宿屋休息，再去见ベリウス。注意接下来是多次连续战斗，由于最后是BOSS战，所以要做好准备。BOSS战时的成就奖励是アイスコフィン，入手条件则是点燃全部的烛台，用火属性的技或术攻击全部烛台即可。胜利后获得“圣核·苍穹の水玉”，而レイヴン会暂时离开队伍。再次回到港口，レイヴン加入同时ジュディス离开，在船上和全部同伴对话后可操作船移动。



36 ギルドの巣窟ダングレスト（4）

进入之后カロル和レイヴン会离开，在宿屋休息后レイヴン加入，接下来要前去背德の馆。

37 背德の馆

这里的迷宫并不复杂，只是有不少宝箱，可四处搜索后再前进。途中会有3场强制战斗，在最深处的战斗胜利后可返回ダングレスト。

38 ギルドの巣窟ダングレスト（5）

在广场会有情节发生，之后自动移动到公会本部并和同伴分别。和カロル对话后，カロル获得称号“悩める少年”，之后和エステル对话，在右下出口处和同伴合流，然后乘船前往下一个迷宫。

39 テムザ山

乘船至古墓の乡ヨームゲン附近的地方下船，然后步行前往テムザ山。这里的岔路不多，一些被障碍物挡住的宝箱需要ソーサラーリングLV3之后才可以拿到。接近中途的房子会有情节发生，继续前进在山顶会有BOSS战。之前可在记忆术式处存档，同时恢复HP和TP。BOSS战的成就奖励是デスサイス，获得成就的条件是在两个BOSS使用特定招数后让他们倒地，分别是ナン的烈震斩和ディソン的蛟龙刃“降临”。BOSS战胜利之后，和全员对话后再和ジュディス对话，可获得“バウルのツノ”，以后就可以乘バウル在空中飞行了。



40 フェローの岩场（1）

乘バウル飞到沙漠中心有岩石的地方会显示为???，确认即可进入フェローの岩场。在这里和フェロー对话可发生情节，之后再次回到学术闭锁都市アスピオ。

41 学术闭锁都市アスピオ（3）

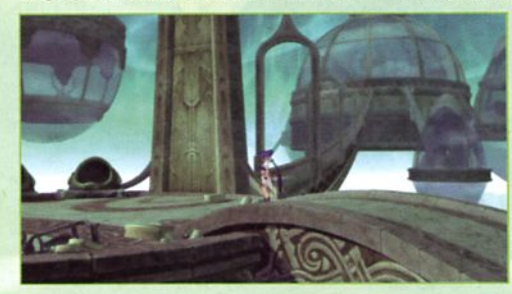
进入后发生情节和エステル、リタ、レイヴン分别，然后让ジュディス在队伍前头和中央圆形场地的トート对话获得“ミョルゾの道标”，之后再回到リタ的小屋和同伴们合流。

42 エゴソーの森

途中会有多场强制战斗，记得优先干掉会回复的ナイトビショップ。路上还会看到ギガントモンスターブルシス，目前还很难打到它。

43 クリティア族の街ミョルゾ

进入后会发生情节，之后去长老家可以了解到关系到后半剧情发展的关键情节。注意这之后エステル会离队较长时间，缺少回复主力对战斗会有一定的影响。之后进入右上的民家后レイヴン离开，离开街时会发生情节，再次离开会有新的情节发生，之后ジュディス获得称号“真实の守护者”，同时获得龙骑士の具足。



44 古墓の乡ヨームゲン迹地（2）

进入后发生情节，之后和フレン对话后和同伴合流。

45 クリティア族の街ミョルゾ

神殿位于エゴソーの森的东侧，乘バウル接近后即可进入。由于迷宫较长，缺乏回复主力エステル的情况下应该多准备一些回复物品并随时补充。接下来的迷宫虽然岔路不少，不过能够继续前进的就只有一条。途中有些墙上有裂缝，需要用ソーサラーリングLV3才能进入，可在以后满足条件再来探索。暗的房间可用ソーサラーリング点灯来照亮道路，不过这里掉下去三次可获得贵重品マジンクランタン，不要错过。继续前进，在情节后从デューク处获得宙の戒典，途中有可回复的记忆术式，可多加利用。之后继续前进，情节之后就是BOSS战，对手是我们熟悉而又陌生的人……这次BOSS战的成就就是要在シュヴァーン使用秘奥义之后，按住心脏的时候让他倒地，时间较短，战斗前就要做好准备。



46 移动要塞ヘラクレス

到达后レイヴン回到队伍中，继续前进后使得ソーサラーリング强化到LV3，接下来的迷宫有很多地方需要用到它。首先要启动搬运物品的魔导器，进入下一场景后要破坏铁格子，再移动到合适位置破坏5种颜色的魔导器，全部破坏后可前往制御室。这里的BOSS战对手是老熟人ザギ，而这次的成就条件也比较诡异，在他让自己中毒之后，操作カロル使用特技活心リカバースタンプ给他回复即可。胜利之后前往动力室，情节之后可离开前往下一个地方。

47 港の街 カプワ・ノール（3）

到达后和各位同伴分别，之后离开宿屋再返回和同伴对话便可合流出发，徒步前往ゾフェル冰刃海。这个时段是无法使用バウル的，老老实实自己走吧！

48 ゾフェル冰刃海

在这里沿路前进即可，走到尽头会出现新的道路。エアルクレーネの结晶前会有情节以及BOSS战，初期只有カロル一人，主要是躲避来拖延时间，一定时间后同伴加入。BOSS战的成就条件是在它使用走光の冰刃的时候，连续命中它三回，利用范围较大的魔法比较容易达成条件。战斗胜利后カロル会暂时倒下，走到迷宫出口后他会再加入。



49 花の街 ハルル（4）

回到花之街后会有情节发生，之后离开宿屋前去村长的家，再回到宿屋后会和ラピード自动前往下一个地方。

50 クオイの森（3）

在记忆术式处和同伴汇合，当然也少不了和レイヴン类似的处罚，之后再次回到异化的帝都。

51 帝都 ザーフィアス（异状）

接近城门后便会发生情节，然后继续前进。

52 帝都 ザーフィアス城（异状）

前往食堂后会发生情节，这里有商店、记忆术式，此外在食堂吃咖喱可以恢复全员的HP和TP，可多加利用。前进到王座后需要解开谜题才能继续前进，参考两侧的壁画，依次将4处的天使像调整到合适位置即可解开谜题。之后会有和エステル的BOSS战，第一战胜利后是ユーリ和エステル的单挑，注意第二战是有成就的。这可能是最好拿的一个BOSS成就，只要让ユーリ使用物品“母の形见”即可，而这个物品是需要在以前的分支情节“母の形见”中获得的。



53 帝都 ザーフィアス城（2）

情节后和同伴分别，之后再和各处的同伴对话，最后和商人对话后可出城。

54 帝都 ザーフィアス（3）

出口处会发生情节，之后エステル正式归队，バウル和船也可以使用了，借助バウル前往ザウデ不落宫吧！

55 ザウデ不落宫

正面现在无法进入，需要从右侧小路通过通风口进入内部。这里的谜题需要通过ソーサラーリング射击宝珠来注水和排水，在最深部会是BOSS战。给予BOSSイエガー一定伤害之后它会强化，此时可以拿到成就，条件是在他强化之后破防，然后用レイヴン的特技“时雨”击中他的心脏部位。之后仍然需要通过宝珠来前进，解开全部机关后，在通道会有一场强制战斗，然后就可以在绿色记忆术式存档后进行另一场BOSS战了。这次的成就有点麻烦，需要在BOSS两次使用秘奥义之后，剑变成红色，然后再用攻击让他倒地。



56 帝都 ザーフィアス（4）

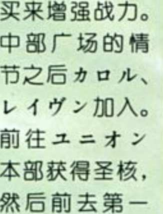
在自己房间的情节之后宙の戒典消失，然后去和ジュディス对话后自动来到大地图上。

57 学术闭锁都市 アスピオ（4）

接近广场后会有情节发生，之后前去リタ的小屋即可让她再次加入。

58 ギルドの巣窟 ダングレスト

这里现在有不少新的商品，可适当购买来增强战力。中部广场的情节之后カロル、レイヴン加入。前往ユニオン本部获得圣核，然后前去第一个精灵的所在地：ゾフェル冰刃海。



59 ゾフェル冰刃海（2）

从上次的出口处进入，来到BOSS战处，调查エアルクレーネの结晶后会是小游戏，自己完成（15.5个以上）可获得奖励的物品（ダークアベンジャー+1、ムーンストーン），如果完成26.4个，则可获得追加奖励デスコントラスト+2A。4次失败则是リタ来完成，完成后第一个精灵——水之精灵ウンディーネ诞生。



60 斗技场都市 ノードポリカ（3）

BOSS战后自动来到斗技场入口，情节之后可前往新的地点。以下三个地点没有固定的次序，可自由选择。

61 エレアルーミン石英林

进入后会有情节发生，迷宫并不复杂，适当使用ソーサラーリングで可顺利前进，途中一些宝箱也要同样处理。记忆术式后向右上方前进会是BOSS战，之前记得存档做好准备。BOSS战的成就需要先攻击它的尾巴，直到它尾巴消失抬起前足后，再利用攻击让它倒地即可。情节之后，地之精灵ノーム诞生。



62 レレウィーゼ古仙洞

这里道路较长，但没什么困难的谜题，探索前进即可。途中一些宝箱需要LV4的ソーサラーリング才能拿到，可满足条件后再来。途中会有可回复的绿色记忆术式，继续前进到另一记忆术式，再前进就是这次的BOSS战了。这次的成就是在它使用技“地震翼广”及时攻击让它倒地，胜利后风之精灵シルフ诞生。之后回到绿色记忆术式处可乘坐バウル离开，也可以自己再走回去。



63 フェローの岩场（2）

这里没有战斗，和フェロー接触后就有情节发生，之后火之精灵イフリート诞生。

64 港の街 カプワ・ノール（4）

进入后有情节发生，之后去宿屋休息会发生新的情节，アスピオ消失，取而代之的则是最终迷宫古代塔市タルカロン。进入宿屋左侧房间后发生情节自动来到大地图上。

65 ヒピオニア大陆北东

接近后会有情节发生，之后和其他同伴分别，フレン临时加入，然后是连续的杂兵战。胜利之后和同伴合流，前往出口附近自动回到大地图上。

66 ギルドの巣窟 ダングレスト（7）

进入本部内大首领的私室后有情节发生。

67 斗技场都市 ノードポリカ（4）

进入斗技场后会有情节发生。

68 望想の地 オルニオン

前往骑士团总本部后有情节发生，之后和其他同伴分别。和フレン对话后确认便会进入BOSS战，无论胜负都可以正常发展剧情。BOSS战的成就条件是让フレン使用过全部的技，包括秘奥义。战斗后来到中部的结界魔导器处，会有情节发生。回宿屋休息后和同伴合流，自动乘バウル来到大地图上。



69 古代塔市 タルカロン

最终迷宫非常长，但是谜题并不算复杂，例如用ソーサラーリング破坏水晶、让球都滚落到中央的洞穴等等。途中会有和ザギ的最后一次BOSS战，成就条件是在他多次使用“魔道凶身”后，趁他疲劳时利用攻击让他倒地。之后可继续前进，绿色记忆术式后上方就是最终BOSS战了，注意也是有成就的，在最终BOSSデューク变身之后，用秘奥义打倒他即可获得。



支线情节一览

作为游戏的重要组成部分，本作中的支线情节不但多，而且互相关联，不少还有发生的时期限制（甚至包括隐藏迷宫），如果攻略不得其法的话，经常到了中后期就会发现错过了一堆，而不得不二周目再试图完美。以下我们就把这部分最让玩家头痛的内容为玩家进行解说，光是其中能够获得的各种装备、物品，甚至还有技、术、称号、装饰物品等等就没有理由让你错过吧？

特别说明

地点之后的括号内为支线情节发生的时期，数字对应之前流程攻略中的序号，例如流程11～14就是指主流程11到14之间的时期可发生情节；没有结束流程序号则是表明该支线情节没有结束时间限制，可以通关后再逐一完成。另外起始流程一般指该流程的某项主线情节之后可发生，可在该流程结束后再去触发相应的支线情节，例如括号内为流程68开始的支线情节，可以在流程68结束后再去进行。由于多个支线情节在时间地点上有交叉，遇到满足条件却不发生情节的情况，可以先到别的地方或本部休息后再回来，或者调整队伍成员，然后再去尝试触发分支情节。

魔导器的命名



●学术闭锁都市アスピオ（流程11～14）

リタ正式加入后，调查リタ小屋的魔导器会有给魔导器命名为“ビクトリア”的情节发生。

●エフミドの丘（流程13～14）

エフミドの丘通过之后，再回到入口附近被破坏的魔导器处命名为“エカテリーヌ”

●望想の乡　オルニオン（流程68～）

在宿屋休息两次后会有情节发生。

●望想の乡　オルニオン（流程68～）

调查中央的结界魔导器会有情节发生，之后让リタ在队伍前面再调查一次会有命名为“マリア”的情节。

サイコロ名人



●港の街カプワ・ノール（流程14～）

リタ在队伍中时前往サイコロ名人的家和サイコロ名人对话可以开始玩迷你游戏，连续三次胜利后可获得回复道具奖励，还有リタ的称号“新・サイコロ名人”。随着游戏主线的进行，奖励也会有所变化，一共会有三种。



赏金首

●港の街カプワ・トリム（流程 17～20）

在宿屋休息会有通报的情节发生。

●斗技场都市ノードポリカ（流程 28～31）

和入口附近的两个人对话后回宿屋休息，情节之后ユーリ学会特技“义翔闪”。



エステルの剑の师匠

●新兴都市ヘリオード（流程 19～23）

从都市出发后，再次进入来到广场和ドレイク对话。

●斗技场都市ノードポリカ（流程 28～35）

到达斗技场都市后，和斗技场前的ドレイク对话。

●ギルドの巢窟ダングレスト（流程 38～42）

ドン死亡后，前往酒场天を射る重星，情节之后获得“皇帝家の纹章”。

●港の街カプワ・トリム（流程 58～）

アレクセイ击破后，和孤儿院的先生对话送给他 50 万ガルド，离开街后会有和ドレイク的情节，エステル获得称号“气高き姫君”。

●望想の地オルニオン（流程 68～）

オルニオン发展后，和骑士团本部附近的ドレイク对话，ユーリ获得称号“骑士见习いの资格”。出村后再次进入，和右上帐篷附近的ドレイク对话，エステル获得称号“漫游冒险娘”。最后再和ヨーデル对话获得系列的经典武器：BC ロッド。



ユーリとフレンの同期の兵士

●新兴都市ヘリオード（流程 19～23）

出发之后再回到骑士团本部会有和アシェット的情节发生。

●港の街カプワ・ノール（流程 26～）

在宿屋前和アシェット的母亲对话学会料理“海鲜丼”。



飞燕月华

●水と黄砂の街マンタイク（流程 30～55）

在宿屋休息后会发生情节，ジュディス学会“飞燕月华”。

●ザーフィアス上空（流程 64～）

古代塔市タルカロン出现后，前往ザーフィアス上空会发生情节。



母の形见

●水と黄砂の街マンタイク（流程 30～42）

在宿屋休息后会有エステル情节发生，获得物品“母の形见”，在战斗中使用可回复全体 HP，此外也和一个 BOSS 成就有关。



うしにんとありじごくにん

●水と黄砂の街マンタイク

特定时期内在宿屋休息后，和宿屋的少年对话后可交换物品：

(流程 33～55)	アップルグミ→ミルク
(流程 39～55)	トライデント→ライス、ポテト、タマネギ、ニンジン
(流程 54～55)	ポイズンチャーム、パラライチャーム、ストーンチャーム→フレアマント ×3
(流程 58～65)	アワーグラス、オールディバイド→ゲミセット



眠れぬ少年

●ギルドの巢窟ダングレスト（流程 38～45）

在宿屋休息后，カロル获得称号“眠れぬ少年”。



テッドのパン

●帝都ザーフィアス（流程 35～42）

ジュディス以外的同伴全部加入后回到ユーリ的房间，情节后获得パン。



ヘルメスメモ

●エフミドの丘（流程 39～）

接近入口处的坏魔导器会发生情节，之后去学术闭锁都市アスピオ，调查商店左边的书架获得“ヘルメスメモ”。而タルカロン出现之后则需要去カプワ・トリム，和宿屋的魔导师对话后获得。

●港の街カプワ・トリム（流程 39～）

在宿屋休息会发生情节，リタ学会“ネガティブゲイト”。

●望想の街オルニオン（流程 68～）

在宿屋休息会有リタ和ジュディス的情节。



クレイさんを探せ

●帝都ザーフィアス（流程 26～）

前往贵族街会有和シェル的情节，对话后接受他的依赖。回到市民街和坐在长椅上的リュネ对话，ユーリ习得技“虎牙破斩”，同时获得称号“帝都の有名人”。

●水と黄砂の街マンタイク（流程 39～55）

支线情节“赏金首”完成后，先去和湖边的クレイ对话后，回宿屋休息会有情节发生。

●帝都ザーフィアス（流程 58～）

回贵族街后，接近シェル会发生情节。

●帝都ザーフィアス（流程 59～）

获得精灵ウンディーネ后，再次回到贵族街可获得称号“黑衣の断罪者”。而在流程 68 之后，再回到贵族街还会发生情节。



シュヴァーン队长

●ギルドの巢窟ダングレスト（流程 39～55）

ドン死亡后，进入ギルドユニオン本部会发生情节，之后前往港の街カプワ・トリム的幸福の市场本部和カウフマン对话会发生情节。

●帝都ザーフィアス（流程 58～）

和市民街长椅上坐着的ルブラン对话后，レイヴン获得称号“憧れの骑士团队长首席”。

●望想の地オルニオン（流程 68～）

让レイヴン在队伍前头，和魔导器附近的ドレイク对话后习得骑士团最强奥义“ヴァンジーロスト”。



博爱主义

●ギルドの巢窟ダングレスト（流程 38～55）

进入左侧酒场后会有情节发生，流程 39 バウル入手后，广场以及右侧酒场前会出现 3 名女性，和她们对话后，再和ギルドユニオン本部前的女性对话，最后レイヴン获得称号“博爱主义（女性限定）”。



贤人

●フェローの岩场（流程 54～59）

进入深处后会发生情节，然后可以前往幻之古慕の乡ヨームゲン，在贤人の屋敷和贤人对话两次可休息。

●幻之古慕の乡ヨームゲン（流程 68～）

通关后，读取通关存档再次和贤人对话可获得“群青色の战士の传记”。然后前往ギルドの巢窟ダングレスト会发生地震情节，最后在エルゾニア大陆的东のトリブダイ山脉会出现隐藏迷宫“追忆の迷い路”。

ユウマンジュ




●汤源乡ユウマンジュ (流程 54 ～)

和店员对话会发生情节，而在流程 58 之后和店员对话，支付 30 万ガルド会发生男性的情节，在别处休息后再来和店员对话，支付 60 万ガルド会有女性的相关情节。最后在流程 68 结束后，再来和店员对话获得涌万寿 · 永久无料招待券，同时ユーリ获得称号“タンクトッパー”、エステル获得称号“魅惑のエステティシャン”、カロル获得称号“タオラー”、リタ获得称号“风呂上获得り”、ジュディス获得称号“受付小町”、レイヴン获得称号“番头オヤジ”。另外在最终记忆术式存档后，全员装备以上获得的称号，再和店员对话还会有一段情节发生。

フレンと训练




●望想の街オルニオン (流程 68 ～)

和结界魔导器前的フレン对话后，ユーリ学会新的奥义“绝风刃”

精灵魔术



●学术闭锁都市アスピオ (流程 61 ～)

流程 61 结束后，前往アスピオ的入口处 (古代塔市出现后和花の街ハルル的魔导士对话)。在宿屋休息两次后再前去广场可发生情节，リタ学会“メテオスウォーム”。

●花の街ハルル (流程 68 ～)

上一情节以及支线情节“ギルドの依赖”全部完成后，前往ハルル树下会发生情节，最后获得リタ的最强武器アイヴィーブレード。

色仕挂けの衣装



●新兴都市ヘリオード (流程 58 ～)

和商店店员对话后，交给他所需素材，相应同伴 (流程 25 所选择的同伴) 会获得称号，具体为ジュディス(反则のふわふわガール)、エステル(セクシータイフーン) 和カロル(ボク女の子)。所需材料的入手敌人如下，注意其中的ジェントルデスノ在流程 65 之后就不再出现。

素材	可入手的主要敌人	出现地点
チーゲルの毛	ジェントルデスノ	ニフル湖(夜)
灵魂の欠片	ポルターガイスト	幽灵船 アーセルム号
神木 ×2	トレント	イリキア大陆 北东
コカトリスの爪 ×2	コカトリス	母なるカドス山脉 北砂漠(晴れ)

犬マップ



●港の街カプワ · トリム (流程 26 ～)

ラピード的支线情节兼迷你游戏，在港口和前代 BIG BOSS 会面会发生情节，从而开始抢地盘的迷你游戏。做法很简单，在各地使用帐篷休息即可把该地划归自己的势力范围，目前的状况可以在查看世界地图时按 Y 键来查看。情节发生后除了获得マーキングマップ之外，ラピード还会获得称号“因缘の胜负犬”。

●帝都ザーフィアス (流程 26 ～)

和商店旁的犬对话后获得“仲间达の毛玉”。

●大地图 (流程 26 ～)

ラピード的势力值在 50%以上时，野营后会发生情节，和上一支线情节是并行的。

●ギルドの巢窟ダングレスト (流程 35 ～)

上一情节后，和桥上的猫对话会发生情节。

●望想の地オルニオン (流程 68 ～)

上一情节完成后，ラピード的势力值在 85%以上时，前往左侧的了望台会发生情节获得“骨付き肉”，之后对手的势力值不会再上升。

●帝都ザーフィアス (流程 68 ～)

上一情节完成后，ラピード的势力值在 95%以上时，和酒场附近的犬对话获得称号“グレートボス”。

シシリーのお愿い



●花の街ハルル (流程 26 ～)

和宿屋附近的シシリー对话后，レイヴン学会“アリーヴェデルチ”。

●港の街カプワ · ノール (流程 26 ～)

和桥上的シシリー对话后，レイヴン学会技能“ヴァカンツァ”，同时获得称号“たそがれフリーマン”。

●港の街カプワ · トリム (流程 54 ～)

和港口的シシリー对话获得“サルベージクレーン”，同时改造之后的フィエルティア号可以通过浅滩，移动范围扩大。

●新兴都市ヘリオード (流程 58 ～)

和劳动者キャンプ栈桥处的シシリー对话会发生情节，10 次以上战斗后再回来和他对话，可获得人形魔导器カルロウ X，它会在カロル的技“森罗万象バッグ”以及“击虫ブレス”使用时出现。

●新兴都市ヘリオード (流程 68 ～)

ラピード的等级在 50 以上，接近栈桥附近的シシリー会获得ラピード的最强武器ムラクモ。

●花の街ハルル (流程 68 ～)

和上一情节是并行的，和宿屋附近的シシリー对话后，满足条件可获得各同伴的武器。

要求	报酬	具体条件
刺激的な回数、攻击を缲り返す	竹刀 (指导棒)	200 以上 COMBO
刺激的な战いの评价を得る	ネコじゃらし	战斗后获得 35 以上的 GRADE
刺激的な时间で战いを终わらせる	焼き鸟、ムラクモ	2 秒内结束战斗
刺激的なダメージを与える	卷き尺	80000 以上伤害
刺激的な回数、战いを行う	デッキブラシ	战斗 1000 回以上
刺激的なお金を所持する	パチンコ	持有 100 万ガルド
刺激的なはど、逃げまくる	765KG ハンマー	逃走 50 回以上

ウサギルドの宣传



●ギルドの巢窟ダングレスト (流程 20 ～)

称号点 (具体可参考称号资料) 在 500 以上时，和ギルドユニオン本部的ウサギルド会长对话后选择“はい”会获得“ウサギルドバッヂ”，之后随着称号点的累积，可获得新的装饰用物品，具体如下：

称号点	辅助装饰
500	うさみみ淑女用
1000	パイプ S
1600	うさみみアダルティー
2200	オウジトイッショ
2800	うさみみカスタム
3400	犬用ジャーキー
4000	うさみみ绅士用

求道者



●花の街ハルル (流程 68 ～)

伤害累积 6000 万以上和前往ハルル树路上的魔导士对话可获得リタ的称号“求道者”。

配膳ゲーム



●ギルドの巢窟ダングレスト (流程 39 ～)

和酒场天を射る重星的店员对话后可以进行送菜的小游戏。流程 68 以后，各同伴 LV.3 完成后可获得相应的称号。另外レイヴン进行这个小游戏可获得的金钱是最多的，如果熟练的话，可以当作赚钱的好方法。

同伴	称号
エステル	はんなりウェイター
カロル	给食系
リタ	ねこねこウェイター
ジュディス	グラマラスメイド
レイヴン	配膳ダンディズム

一途なコ · メディカル



●望想の街オルニオン (流程 68 ～)

在宿屋和医生对话两次，再和宿屋前的男性对话，之后在全员的总回复量 400 万以上 (包括道具的回复量) 之后，再次回到宿屋会发生情节，エステル获得称号“一途なコ · メディカル”。



●エフミドの丘（流程 39 ～）

靠近カプワノーム侧的宝箱附近会发生情节，之后获得“キルタンサス”。

●テムザ山（流程 54 ～）

入口附近会发生情节，之后获得“思い出のコンパクト”。

●港の街カプワ・トリム（流程 58 ～）

孤儿院前会发生情节，之后前去ザウデ不落宫，在和イエガー战斗的地方和ドロワット、ゴーシュ进行 BOSS 战，胜利后获得ディヴァインキャノン和海凶の乙女の挑战状，注意在战斗中可偷到ドロワットソード以及ゴーシュソード。



●ギルドの巣窟ダングレスト（流程 39 ～）

在宿屋休息有 33%的几率发生カロル特训的情节，一共有 4 回，全部结束后カロル学会技能“スペシャル”。



●水と黄砂の街マンタイク（流程 39 ～ 55）

之前在流程中カロル学会特技“击虫ブレス”的话，来到这里的宿屋选择休息会有相关情节发生。

●港の街カプワ・トリム（流程 68 ～）

在这里会发生カロル和ナン的情节，之后カロル学会“烈震ドロップ”。

●ギルドの巣窟ダングレスト（流程 68 ～）

在广场会发生情节，选择“猛烈な技”可获得“インフィニティ”。注意，在本分支情节中，只有这里和上一条的情节是连续的，另外两个则是独立的。

●ケーブ・モッグ大森林（流程 68 ～）

进入后会发生情节，之后カロル获得称号“高き顶を制す黄金战士”，同时获得“魔狩りの挑战状”。



●ギルドの巣窟ダングレスト（流程 60 ～）

在宿屋休息会发生レイヴン的相关情节。



●新兴都市ヘリオード（流程 54 ～）

和广场上的ポリー对话之后，ラピード暂时离队，外出后会有强制战斗，胜利后ラピード学会技能“スペシャル”，同时获得称号“子供好き”。





●望想の街オルニオン（流程 68 ～）

和骑士团总本部前的アグエロン对话后，收集以下物品各 3 个交给他，全部完成后街获得发展，商店里面出售的物品会增加，同时获得“王祥のマント”，注意每个阶段需要在宿屋休息以及进出街才能继续。

素材	可入手的主要敌人	出现地点
デズエ砂金	サンドシーフ	母なるカドス山脉北砂漠
ヒピオニ树皮	エルダス	ヒピオニア大陆
ユルゾの实	ビッガーバルーン	ナム孤岛

和骑士团总本部前的アグエロン对话后，收集以下物品各 3 个交给他：

素材	可入手的主要敌人	出现地点
刚力玉	ウォーリアー	テムザ山
トレントの花	ブルームス	ソーザンニ诸岛（夜）
水晶	クリステア	エレアルーミン石英林
摩诃珠	ファンシーパラソル	亡き都市カルボクラム（夜）
狮子の刚牙	シュベルト	古代塔市タルカロン

和骑士团总本部前的アグエロン对话后，收集以下物品以及 50 万资金交给他：

素材	可入手的主要敌人	出现地点
グリーンライト	ガイナホタル	ザドラク半岛（夜）
常暗のスミ	アクシヤ	ベルデボー湾（夜）
レアメタル	ポセイドン	ザウデ不落宫



●望想の地オルニオン

ラピード的等级 60 以上时，前往结界魔导器左侧会发生情节并获得称号“ハードボイルド犬”。



与冒险王相关的有几个分支情节，这里放在一起，它们之间是独立而不是连续的，前提条件则是曾经访问过冒险王，玩家只要最初离开帝都的时候在冒险王休息过便可以了。

●冒险王（流程 26 ～）

流程 26 结束后，在冒险王休息（此时位于アスピオ西部）会发生讨伐ギガントモンスター的情节，注意要之前不打倒任何一只ギガントモンスター。全部ギガントモンスター讨伐之后，再去冒险王和リッチ对话，カロル会获得称号“勇ましき未完の大太刀”。ギガントモンスター的具体情报如下，其中ブルータル需要经过冰刃海之后才会出现，キマイラバタフライ则需要ソーサラーリング LV4 以上才可以与之战斗。

名称	出现场所	掉落物品
ハーミットドリル	カドスの喉笛	巨大な甲壳
メドゥーサバタフライ	コゴール砂漠	ドラゴンパウダー
プテラブロンク	テムザ山	大怪鸟の口ばし
ブルシス	エゴソーの森	ブルウィング
ブルータル	デイドン砦城门外	ロングホーン
キマイラバタフライ	クオイの森	ドラゴンパウダー
ポセイドン	ザウデ不落宫	レアメタル
フェンリル	エレアルーミン石英林	狼の大牙
グリフィン	ユウマンジュ周边	グリフィンの爪

●冒险王（流程 68 ～）

在冒险王休息两次，ラピード学会技“圆闪牙”，获得犬士微章以及称号“绝对犬士”。

●冒险王（流程 69 ～）

去过地图上全部地方（包括城镇、迷宫、隐藏迷宫等）之后，在冒险王休息，情节后エステス获得称号“キュリオシティガール”。

クラウ・ソラス

●帝都ザーフィアス（流程 69 ～）

在水道魔导器前和テッド对话获得ユーリ的最强武器クラウ・ソラス，同时获得称号“下町の希望 1/2”。



バウル强化



●クリティア族の街ミョルゾ (流程 59 ～)

先要在流程 58 之后乘坐バウル来到テムザ山上空触发情节。之后来到ミョルゾ和右侧路上的小孩对话，可以玩迷你游戏“バウルでレース”。LV.3 完成后获得“クローネスの露”，之后バウル可以在冰上降落。LV.5 完成后，ジュディス获得称号“超ドラゴンライダー”，同时获得ザ・レッドマント。LV.5 完成后，使用青 FS300 次以上或者使用 FS1000 次以上，再和小孩对话，ジュディス获得称号“イントゥザスカイ”。

クリティア族の移住



●クリティア族の街ミョルゾ (流程 60 ～)

前往长老の屋敷和长老对话，获知クリティア族准备移住到地上。

●テムザ山 (流程 68 ～)

在中途的集落迹会发生クリティア族的相关情节，之后ジュディス学会技“落月爪”。

クリティアの魔术



●クリティア族の街ミョルゾ (流程 58 ～)

调查长老屋内壁画前的石碑，情节之后获得“ブッシュベイビー人形”，然后前去学术闭锁都市アスピオ的广场和トート对话，エステル可学会“アスティオン”。注意流程 64 之后トート会在デイドン砦出现。

天を回る辉星



●望想の街オルニオン (流程 68 ～)

レイヴン学会的スキル超过 100 个以上后进入街会发生情节，之后获得称号“天を回る辉星”。

嗜好の玩具



●ギルドの巣窟ダングレスト (流程 58 ～)

和ダングレスト 1 号店仓库的士兵对话后，打开宝箱获得 (C) F の雕像。

●汤源乡ユウマンジュ (流程 64 ～)

和ガチャゴロ前的男性对话获得ティアラ，之后去帝都ザーフィアス和水道魔导器前的ハンクス对话获得 (C) L の雕像。

●ナム孤岛 (流程 64 ～)

调查体育馆的ガチャゴロ可随机获得其他的雕像，具体如下：

マイティKシリーズ	(C) S の雕像
TグランツシリーズT	(C) N の雕像、(C) I の雕像
GセイジシリーズG	(C) P の雕像、(C) R の雕像
Lマグナスシリーズ	(C) M の雕像

●温泉乡ユウマンジュ (流程 64 ～)

在ガチャゴロ处可获得 (C) H の雕像、(C) B の雕像、(C) J の雕像，全部雕像入手之后与ガチャゴロ前的男性对话，ユーリ获得称号“想い出の守り人”。注意如果最后的雕像是在这里拿到的，那要出门再进来才能对话拿称号。

ブリューナク



●齿车の楼阁ガスファロスト (流程 24 ～)

回到初次来这里时有绿色记忆术式的房间会发生情节。

●港の街カプワ・トリム (流程 39 ～)

和幸福市场本部的女性对话，然后去ギルドの巣窟ダングレスト和商店 (1 号店) 的店员对话。

●望想の地オルニオン (流程 68 ～)

分支情节“魔导器的命名”完成后去宿屋休息，情节后前往亡き都市カルボクラム，进入入口附近右侧小屋后发生情节并获得ジュディス的最强武器“ブリューナク”。

仓库整理



●デイドン砦 (流程 26 ～)

在骑士团用仓库前和仓库番对话开始玩仓库番的小游戏，游戏中可以拿到ミラクルグミ ×2、强烈なお酒、リミッツボトル ×3，完成奖励为 2000 ガルド。

●港の街カプワ・トリム (流程 26 ～)

和仓库番对话开始游戏，游戏中可以拿到クジグミ ×3、パワーライト、黄金のツノ，完成奖励为 2000 ガルド。

●クリティア族の街ミョルゾ (流程 43 ～)

和仓库番对话开始游戏，游戏中可以拿到アワーグラス ×2、フレイストーン、フリーズストーン、エアストーン、ジオストーン、オールディバイド ×2，完成奖励为 2000 ガルド。

●斗技场都市ノードポリカ (流程 54 ～)

和仓库番对话开始游戏，游戏中可以拿到トリート ×3、スペシフィック ×3、パラライチャーム，完成奖励为 2000 ガルド。

●望想の街オルニオン

完成前 4 个仓库番游戏，而且分支情节“オルニオン复兴”也已经完成，再和仓库番对话开始游戏，游戏中可以拿到スペシャルグミ ×3、奇妙な块、知识の泉，完成奖励为 2000 ガルド，此外カロル获得称号“仓库マスター”。

ギルドVS帝国の料理对决



●斗技场の街ノード・ポリカ (流程 68 ～)

“マーボーカレー”以外的全部料理都学会之后，在港口和ワンダーシェフ对话学会料理“マーボーカレー”，同时获得“料理对决の招待状”。之后可以去ギルドの巢窟ダングレスト参加料理大会，胜利条件是 HP、TP 回复的料理全部 MASTER，其他★★★以上，胜利后各人会获得相应的称号，具体如下：

ユーリ	庶民派シェフ
エステル	コンドンブルー
カロル	ギルドの料理番
リタ	ケミカル料理人
レイヴン	休日料理人
ジュディス	シェフ・お母さん

伪剑デインノモス



●ギルドの巢窟ダングレスト (流程 52 ～)

和酒场天を射る重星的老板对话获得“齿车の楼阁・地下の键”，之后前去齿车の楼阁ガスファロスト，调查左边的开关利用ソーサラーリング放下阶梯，进入之后会发生情节，最后获得“伪剑デインノモス”。

ワンダ-记者



●帝都ザーフィアス (流程 01 ～)

最初在帝都就会和ワンダー记者遭遇，并且开始流程的记录。之后在另外两个地方还可以发现躲起来的ワンダー记者，一处是在ヘリオード (流程 19 ～ 23)，位于宿屋和商店之间的角落里；另一处是在マンタイク，调查交叉路口的树即可。

アイテム图鉴



●学术闭锁都市アスピオ (流程 9 ～ 63)

调查リタ的床可以获得物品图鉴，以后可以随时查看和应用。

●花の街ハルル (流程 68 ～)

物品图鉴 100%后，接近喷水池会发生情节，最后リタ获得称号“伟大なアイテムマニア”。

モンスタ-图鉴



●港の街カプワ・ノール (流程 39 ～)

怪物图鉴完成 50%后，前往商店会发生情节。

●港の街カプワ・ノール (流程 68 ～)

怪物图鉴 100%完成后，前往商店会发生情节，カロル获得称号“男の背中”。

ユーリの正装

●望想の地オルニオン (流程 69 ～)

读取通关存档,完成全部的シークレットミッション之后和フレン对话,情节后ユーリ获得称号"心の中の圣骑士样"。




隐藏要素

这部分内容其实也属于支线情节,不过比较重要和集中,还包括隐藏迷宫,因此建议玩家优先完成。



ソーサラーリング强化

●??? (デズエール大陆付近的四姊妹群岛) (流程 63 ～)

分支情节"魔装具"中拿到最初的魔装具アビシオン,古代塔市タルカロン出现后进入这里的エアルクレーネ デズエール会发生情节。在深处拿到魔装具ザリチェ后,在中央处可获得ソーサラーリング LV4。

●??? (流程 68 ～)

除了上一个エアルクレーネ以外,还有其他三个标记为??? 的エアルクレーネ,在和フレン的战斗结束后,前去其中任意一个(例如ユルゾレア大陆东部的エアルクレーネ ユルゾレア),在最深处破坏岩石后,在中央处可获得ソーサラーリング LV5。强化完毕后,以前迷宫中的某些障碍物现在可以破坏,同时可以获得新的宝箱以及遇上新的敌人,不要错过。



魔装具

●クリティア族の街ミョルゾ (流程 54 ～)

前往长老的家,情节之后可获得最初的魔装具アビシオン(现在看上去一点都不强……),之后进行分支情节"ソーサラーリング强化",拿到ザリチェ以及ソーサラーリング LV4 ～ 5。而其他 5 个魔装具的入手地点如下,有些地方需要用到强化后的ソーサラーリング。

武器	名称	入手地点
斧	グラシャラボラス	クオイの森(ギガントモンスター所在区域)
弓	ネビリム	ケーブ・モック大森林(记忆术式进入后,一直沿左侧前进)
剑	メリクリウス	レレウィーゼ古仙洞(中间记忆术式左侧道路的尽头)
锁	ウロボロス	最终 BOSS 前的记忆术式处,向右侧前进,在最深处的下方房间两侧的宝箱
短剑	スサノオ	同上

收集 4 个以及全部入手后乘坐バウル会发生情节,之后再回望想の街オルニオン会有和フレン的情节。最后再去打一次最终 BOSS,打到他正常的两个形态后,他会借助 7 件魔装具的力量再次进行变身,能力自然是进一步强化!获胜之后魔装具也会发生变化,除名字改变之外,攻击力也会随着打倒敌人数量的上升而增加。名字的变化如下,强化之后的魔装具可在对战隐藏迷宫等处的强敌时发挥巨大威力!

アビシオン	红莲剑アビシオン
ザリチェ	狱砂枪ザリチェ
グラシャラボラス	愤激斧グラシャラボラス
ネビリム	神魔弓ネビリム
メリクリウス	灵剑メリクリウス
ウロボロス	凶锁刃ウロボロス
スサノオ	大罪剑スサノオ



ナム孤岛

古代塔市タルカロン出现后,位于地图的左上方,ナム孤岛中部的建筑也可以进入。这里除了可以玩各种小游戏、查看发生过的短剧情、音乐和 CG 之外,还会发生多个与称号有关的支线情节,是后期我们经常光顾的地方。另外玩扑克的小游戏是游戏后期用来赚钱的捷径,多次赌对大小后即可得到天文数字的チップ,除了去交换强力的奖品之外,还可以用来购买大量ホーリィアヴェンジャー+1,然后再出售换取资金。



ミシカ博士号

在体育馆和ミシカ博士对话获得"试验要项用纸",之后调查以下地点可获得相应的物品。

地点	获得物品
花の街ハルル村长的房间	花の笑き乱れる村の土壌
新兴都市ヘリオード骑士团本部	新兴都市の设计方法
港の街カプワ・トリム的幸福の市场本部	潮の香り漂う长の考察
水と黄砂の街マンタイク的宿屋	灼热の大地に眠る传说
望想の地オルニオン的骑士团本部	新たなる希望を背に

收集全后再回来和ミシカ对话可回答传说系列的相关问题,回答完毕后,リタ获得称号"ミシカ博士号",カロル获得称号"ちびっこ博士":

第一问「TOF の发卖日」	1995 年 12 月 15 日
第二问「TOS の移植の际に追加されたミニゲーム」	ブラックジャック
第三问「TOD ディレクターズカットで追加されたシナリオ」	リオン・マグナス
第四问「TOE でエタボケで取れない称号」	クレーメルシューター
第五问「TOA でナム孤岛に置いてなかったギミック」	イシターが石になる



演剧出演

在体育馆和演剧公会的人员对话后发生情节,之后获得勇者の盾、勇者の剑,ユーリ获得称号"アドリブ大魔王"、エステル获得称号"演技派勇者",カロル获得称号"きらりと光る胁役ザコ"、リタ获得"番くるわせ姫"。



カジノクラッシャー

进入体育馆后会发生カウフマン的情节,离开街后再进入体育馆会再次发生情节,双方用扑克来决一胜负。胜利的话获得 20000 ガルド,ジュディス获得称号"传说のギャンブラー"。



ポーカーフェイス

和岛上全员对话,交换奖品超过 240000 チップ后,ジュディス获得称号"ポーカーフェイス"。



お宝ゲッターマン

先完成支线情节"嗜好の玩具",在宝箱收集率达到 86%后,和街入口处的人对话,ユーリ获得称号"お宝ゲッターマン"。



斗技场

本作的斗技场都是单人去进行的,没有组队战的模式。在流程 39 结束后才能开始参加,初期只能参加 D 级别的"30 人斩り",有一个同伴完成后可以参加 C 级别的"ザ ·50 人斩り"。同样,有一个同伴完成 C 级挑战后可以参加 B 级的"ザ ·80 人斩り",这三个级别的奖品如下(初次完成时)。

ザ・30 人斩り	000 ガルド、アップルグミ ×3、オレンジグミ ×3、リミッツボトル ×3
ザ・50 人斩り	10000 ガルド、ハーブセット(サフラン、バジル、カモミール、ベルベーヌ、ラベンダー、セージ、セボリー)
ザ・80 人斩り	16000 ガルド、レッドハーブセット(レッドサフラン、レッドバジル、レッドカモミール、レッドベルベーヌ、レッドラベンダー、レッドセージ、レッドセボリー)

接下来的两个级别需要特殊条件才能挑战。A 级的"ザ ·100 人斩り"需要有同伴完成 B 级的挑战,此外还持有"海凶の乙女の挑战状",这可以在支线情节"ドロワット&ゴーシュ"中获得。A 级的奖励如下,除了装备之外,还有学习特技的机会。

ユーリ	コロッサス(剑)、ハイパーアーマー、スターメイル、2 万ガルド(义翔闪习得)
エステル	コス称号"ひみつの魔法っ娘MX"、サンクチュアリ(盾)、インペリアルガード、コメットライト(杖)、スターライト(盾)、2 万ガルド
カロル	バリバリドリルハンマー、ブレイブヘルム、2 万ガルド
リタ	セイクリッドチェーン、エレメンタルゴーグル、2 万ガルド
ジュディス	カドケウス、ドラゴニックコート、2 万ガルド(飞燕月华习得)
レイヴン	セレスティアルスター、グロリアスヘルム、2 万ガルド
ラピード	エアルのかけら、マキシマムドッグ、2 万ガルド

最高的S级“ザ ·200人斩り”需要有3个同伴完成A级挑战，此外还要持有“强者の挑战状”，而这是需要完成隐藏迷宫才能够获得的。S级的奖励都是强力的装备，包括シゼルネックレス、ダオスマント、バルバトスリング以及アレドヴァル。此外，完成的同伴还会获得相应的称号，具体如下：

ユーリ	称号“地上最强の黑狮子”
エステル	称号“战う白き小夜啼鸟”
ラピード	称号“锐き银无垢の牙王”
カロル	称号“重き拳を振るいし幼虎”
リタ	称号“狙い锐き魔术蜂”
レイヴン	称号“さすらう无精髭の狼”
ジュディス	称号“苍く轰く烈雷の龙”

在S级挑战中还会出现历代的传说中的人物，分别是：

等级	名称	作品	人物
150	“时を驱ける男”	TOP	ダオス
170	“哀しき暗の女王”	TOE	シゼル
190	“英雄を杀めし者”	TOD2	バルバトス
200	“天上に反逆せし战士”	TOS	クラトス

隐藏迷宫

本作的隐藏迷宫“追忆の迷い路”要先完成支线情节“贤人”才会出现的，需要特别提醒的是，这一情节有很短的时间限制，一定不要错过！不过如果是二周目的话，该支线情节的第一条可以不去进行。迷宫内部是一段段的普通迷宫组成，当然其中出现的敌人会强得多，而且还有流程中的各个BOSS以“追忆の ××”等身分登场。

第一次进入会在情节之后得到1个イミテーションガルド，而要想完成隐藏迷宫，需要收集15个イミテーションガルド，剩下的就需要在宝箱以及追忆名字的敌人处随机获得。部分房间会有两个出口通向不同的敌人，此外，打到イエガー、シュヴァーン、アレクセイ、デュークク之后会出现脱出点，情况不利时可及时脱出。

收集全后在最深处会和BOSS“天上に反逆せし战士”（也是传说中登场过的人物）战斗，胜利后获得“强者の挑战状”，这是开启斗技场S级战斗的必要条件。另外迷宫中的敌人非常强劲，深处的宝箱则可以开出大量的金钱，练级赚钱都是不错的地方。

称号&装饰道具

称号系统在本作中仍然健在，除了流程可获得的几个之外，大多数需要在支线情节或满足特定条件才能获得。其中有部分称号装备后还会改变角色的外观，配合多种装饰道具，不时调整也使得游戏不再单调。



ユーリ

称号名	外表变化	获得方法	称号点
下町の青年		初期	10
罪を制する者		主线流程中获得	10
生きていた青年		主线流程中获得	10
骑士见习いの资格	○	支线情节（エステルの剑の师匠）	50
黑衣の断罪者	○	支线情节（クレイさんを探せ）	50
心の中の圣骑士様	○	支线情节（ユーリの正装）	50
アドリブ大魔王	○	支线情节（演剧）	30
タンクトッパー	○	支线情节（ユウマンジュ）	1
下町の希望1/2		支线情节（クラウ・ソラス）	100
庶民派シェフ		支线情节（ギルドVS帝国の料理对决）	100
帝都の有名人		支线情节（クレイさんを探せ）	30
想い出の守り人		支线情节（嗜好の玩具シリーズ）	10
地上最强の黑狮子		支线情节（斗技场）	30
お宝ゲッターマン		支线情节（ナム孤岛）	1
剑士		初期	1
剑豪		LV20	10
剑圣		LV60	20
剑神		LV100	30
コンボ初心者		最大连击数10HIT以上	1
コンボ上级者		最大连击数25HIT以上	30
コンボマスター		最大连击数100HIT以上	100
コンボキング		最大连击数150HIT以上	150
Fストライカー		フェイタルストライク100回	150
ベルセルク		ハード难度以上胜利255回	200
アイテム嫌い		发生特定SKIT后获得	10

装饰道具	入手方法
帽子(黑)	合成(大きなハサミ1+柔らかい尻尾3+イリキア草5+ガマの油1)
帽子(白)	合成(大きなハサミ1+柔らかい尻尾3+イリキア草5+猿人の刚毛5)
眼带	合成(飞行ウサギの羽耳1+常暗のスミ1+コウモリの翼5)
シンプルな水筒	主线流程
サングラス	合成(贝壳1+长い针2+漆黑のスミ5)
王子トイッショ	支线剧情(ウサギルドの宣传)
パイプ(L)	合成(ドングリメット1+ブチブリの实3+キノコパウダー2+绵毛5)
新型魔导器	合成(レアメタル1+暗星石1+青星石1+赤星石1+绿星石1+橙星石1)
うさみみ绅士用	支线剧情(ウサギルドの宣传)

エステル

称号名	外表变化	获得方法	称号点
お城住まいの治疗术师		初期	1
皇帝位继承候补の姬君		主线流程中获得	10
真实を求める姬君		主线流程中获得	10
战いを决意する皇女		主线流程中获得	10
セクシータイフーン	○	支线情节（色仕挂けの衣装）	20
はんなりウエイター	○	支线情节（配膳ゲーム）	50
一途なコ・メディカル	○	支线情节（一途なコ・メディカル）	50
气高き姬君		支线情节（エステルの剑の师匠）	100
魅惑のエステティシャン	○	支线情节（ユウマンジュ）	50
キュリオシティガール		支线情节（冒险王）	10
コルドンブルー		支线情节（ギルドVS帝国の料理对决）	100
メルヘンメーカーの卵		支线情节（笼居帝の传承）	30
伟大なアイテムマニア		支线情节（アイテム图监）	150
演技派勇者	○	支线情节（ナム孤岛）	30
战う白き小夜啼鸟		支线情节（斗技场）	100
漫游冒险娘		支线情节（エステルの剑の师匠）	30
ひみつの魔法っ娘MX	○	支线情节（斗技场）	50
ヒーラー		初期	1
クレリック		LV20	10
プリーステス		LV60	20
ハイ・プリーステス		LV100	30
Fエンジェル		フェイタルストライク100回	150

装饰道具	入手方法
ティアラ	支线剧情(嗜好の玩具)
ヴェール	支线剧情(笼居帝の传承)
メガネ	合成(亀の甲罗2+折れた短剑2+バジリスクのうろこ)
高级そうな水筒	主线流程
天使セット	合成(黄金のタテガミ1+神木5+魔导书の纸片8)
ミントの帽子	合成(飞行ウサギの羽耳1+バラの花3+摩诃珠5)
うさみみ淑女用	支线剧情(ウサギルドの宣传)

ラピード

称号名	外表变化	获得方法	称号点
旅に赴くイヌ		初期	1
罪を知るイヌ		主线流程中获得	10
仲间想い		主线流程中获得	10
グレートボス		支线情节（犬マップ）	100
ハードボイルド犬		支线情节（ラピードの元の饲い主）	30
因缘の胜负犬		支线情节（犬マップ）	30
锐き银无垢の牙王		支线情节（斗技场）	100
子供好き		支线情节（ラピードとポリー）	30
绝对犬士		支线情节（冒险王）	30
犬士		初期	1
犬豪		LV20	10
犬圣		LV60	20
犬神		LV100	30
世纪のオオドロボウ		ローバアイテム成功100次	150
Fドッグ		フェイタルストライク100回	150

装饰道具	入手方法
タルのような水筒	主线流程
骨付き肉	支线剧情(犬マップ)
暴走男	宝箱(エゴソーの森)
暴走姬	宝箱(レレウィーゼ古仙洞，要ソーサラーリングLV4)
暴走ちびっこ	宝箱(クオイの森，要ソーサラーリングLV4)
暴走研究员	宝箱(シャイコス遗迹最下层)
暴走おっさん	宝箱(ケーブ・モック大森林，要ソーサラーリングLV4))
暴走レディ	宝箱(テムザ山，要ソーサラーリングLV3)
犬用ジャーキー	支线剧情(ウサギルドの宣传)

卷首特稿
特别企划
典藏攻略
至尊年鉴
极限研究
软组织

カロル

称号名	外表変化	获得方法	称号点
魔狩りの少年		初期	1
凛々の明星の首领		主线流程中获得	10
惰める少年		主线流程中获得	10
勇气凛々胸いっぱい		主线流程中获得	10
ボク女の子	○	支线情节（色仕挂けの衣装）	50
给食系	○	支线情节（配膳ゲーム）	50
きらりと光る胁役ザコ	○	支线情节（ナム孤岛）	30
ギルドの料理番		支线情节（ギルド VS 帝国の料理対决 ）	100
タオラー	○	支线情节（ユウマンジュ）	30
高き顶を制す黄金战士	○	支线情节（カロルとナン）	50
重き拳を振るいし幼虎		支线情节（斗技场）	100
仓库マスター	○	支线情节（仓库整理）	100
男の背中		支线情节（モンスター图监）	150
眠れぬ少年		支线情节（眠れぬ少年）	30
勇ましき未完の大太刀	○	支线情节（冒险王）	30
がんばるファイター		初期	1
やる气满々ファイター		LV20	10
元气一杯ファイター		LV60	20
ピッカピカファイター		LV100	30
ピヨピヨマン		战斗 100 回以上气绝	1
Fアタッカー		フェイタルストライク 100 回	150

装饰道具	入手方法
水筒子ども用	主线流程
绊创膏	合成（丈夫なツタ 2+ 不思议な布 3）
パイプ（S）	支线剧情（ウサギルドの宣传）
グルグルメガネ	合成（鱼人の牙 2+ 鱼人の背ビレ 1+ 地狱の镰 1）
サングラス（子ども用）	合成（ローパーの触手 1+ 长い针 2+ 漆黑のスミ 5）
変身ベルト	合成（グリーンライト 1+ レアメタル 1+ 羽ハリセン 1）

リタ

称号名	外表変化	获得方法	称号点
天才少女		初期	1
非科学嫌い		主线流程中获得	10
精灵を追求する者		主线流程中获得	10
ねこねこウエイター	○	支线情节（配膳ゲーム）	50
求道者	○	支线情节（求道者）	30
ケミカル料理人		支线情节（ギルド VS 帝国の料理対决 ）	100
ミシカ博士号	○	支线情节（ナム孤岛）	30
新・サイコロ名人		支线情节（サイコロ名人）	30
狙い锐き魔术蜂		支线情节（斗技场）	100
番くるわせ姬	○	支线情节（ナム孤岛）	30
风呂上がり	○	支线情节（ユウマンジュ）	30
魔导士		初期	1
大魔导士		LV20	10
稀代の天才魔导士		LV60	20
魔导王		LV100	30
Fソーサラー		フェイタルストライク 100 回	150

装饰道具	入手方法
冒险用水筒	主线流程
勾玉	合成（蹄 2+ タテガミ 2+ トルビー水 5）
特大卷物	合成（魔导书の纸片 15+ ガマの油 1+ 漆黑のスミ 1）
注连绳	合成（イノシシの毛 5+ イリキア草 + 神木 1+ 猿人の刚毛 3+ ヒピオニ树皮 3）
悪魔セット	合成（コウモリの翼 4+ 地狱の镰 1+ 钢のヤジリ 3+ 灵魂の欠片 1）
ハロルドのお面	チップ交换奖品
うさみみカスタム	支线剧情（ウサギルドの宣传）

レイヴン

称号名	外表変化	获得方法	称号点
うさんくさいおっさん		初期	1
监视するおっさん		主线流程中获得	10
归ってきたおっさん		主线流程中获得	10
天を回る辉星	○	支线情节（天を回る辉星）	50
憧れの骑士团队长首席	○	支线情节（シュヴァーン队长）	50
配膳ダンディズム	○	支线情节（配膳ゲーム）	50
さすらう无精髭の狼		支线情节（斗技场）	100
たそがれフリーマン		支线情节（シシリーのお愿い）	30
ちょんまゲーマー		在ナム孤岛玩迷你游戏"テイルズオブドラスピ"30 回	10
休日料理人		支线情节（ギルド VS 帝国の料理対决 ）	100
博爱主义（女性限定）		支线情节（博爱主义）	30
番头オヤジ	○	支线情节（ユウマンジュ）	30
トリックスター		初期	1
レンジャー		LV20	10
ダブルスタンダート		LV60	20
スーパースター		LV100	30
Fおっさん		フェイタルストライク 100 回	150

装饰道具	入手方法
おしゃれな水筒	主线流程
ひょうたん（お酒）	チップ交换奖品
目隐し	合成（マンドラゴラの瞳 1+ 常暗のスミ 1+ コウモリの翼 5）
カゴ	合成（ヒピオニ树皮 8+ 鳞龙の皮 4+ 鱼人の背ビレ 1）

ジュディス

称号名	外表変化	获得方法	称号点
魔导器ハンター		初期	1
气の利く女		主线流程中获得	10
真实の守护者	○	主线流程中获得	10
反则のふわふわガール	○	支线情节（色仕挂けの衣装）	50
イントゥザスカイ	○	支线情节（バウル强化）	50
グラマラスメイド	○	支线情节（配膳ゲーム）	50
传说のギャンブラー	○	支线情节（ナム孤岛）	50
シェフ・お母さん		支线情节（ギルド VS 帝国の料理対决 ）	100
受付小町	○	支线情节（ユウマンジュ）	30
ポーカーフェイス		支线情节（ナム孤岛）	30
苍く轰く烈雷の龙		支线情节（斗技场）	100
超ドラゴンライダー		支线情节（バウル强化）	30
ビューティランサー		初期	1
グレートランサー		LV20	10
ドラグーン		LV60	20
ハイ・ドラグーン		LV100	30
Fランサー		フェイタルストライク 100 回	150

装饰道具	入手方法
シックな水筒	主线流程
发饰り	合成（とがった口ばし 1+ デズエ砂金 5+ サボテンの针 2）
バイザー	合成（赤眼レンズ 1+ 鳞龙の皮 3+ 大怪鸟の口ばし 1）
子ドラゴン	合成（リザードマンの得物 1+ 鳞龙の皮 8+ 魔物の骨 8+ 灵魂の欠片 1）
战乙女の战兜	合成（赤星石 1+ ウェケア矿石 15+ ナピメタル 15+ 银矿 15）
うさみみアダルティー	支线剧情（ウサギルドの宣传）
触手袋	宝箱（バクティオン神殿）



全成就一览

编号	名称	内容	G
1	初めて合成した	初次合成	10
2	初めてフェイタルストライクを決めた	初次使用 FS	20
3	初めてギガントモンスターを倒した	初次打倒ギガントモンスター	20
4	100 コンボを达成した	打出 100 连击	20
5	プレイ时间が 100 时间を越えた	游戏时间超过 100 小时	20
6	总移动距离 10 万 KM	总移动距离 10 万公里	10
7	敌を 1000 体击破	击破 1000 个敌人	10
8	チップ获得数が 10 万枚を超えた	获得 10 万枚チップ	10
9	クイズで全问正解	传说谜题全部回答正确	10
10	1000 万ガルド贮めた	所持金 1000 万	10
11	称号コンプリート	获得全部称号	30
12	全スキット制覇	看到全部短剧情	10
13	レベル 200 达成キャラ	有同伴达到 LV200	10
14	记忆术式めぐり	接触过所有的记忆术式	10
15	ギガントハンター	打到全部ギガントモンスター	50
16	ワールドマップ完成	完成世界地图	50
17	モンスター图监コンプリート	怪物图鉴 100%	30
18	コレクター图监コンプリート	物品图鉴 100%	30
19	合成を 20 回行った	进行了 20 次合成	10
20	低レベルチャレンジャー	15 级以下打到バルボス	10
21	スピードゲーマー	15 小时内通关	15
22	追忆の迷い路制覇	完成隐藏迷宫"追忆の迷い路"	30
23	ウサギルドメンバー	ユーリ、エステル、リタ、ジュディス 4 人组队玩 5 个小时	10
24	水道魔导器の魔核を夺还	完成主线剧情"水道魔导器の魔核を夺还"	100
25	アレクセイの野望を阻止	完成主线剧情"アレクセイの野望を阻止"	150
26	星食みを击破	完成主线剧情"星食みを击破"	200
27	シークレットミッション 1	和ザギ战斗时,エステリーゼ不受到伤害	5
28	シークレットミッション 2	和ゴライアース战斗时,在 X バスター之后让他倒地	5
29	シークレットミッション 3	和ガットゥーゾ战斗时,利用ビリバリハの花让他气绝倒地	5
30	シークレットミッション 4	和ザギ战斗时,把他打飞掉落海里	5
31	シークレットミッション 5	和畏怖されし巨体战斗时,在他前足提起时让他倒地	5
32	シークレットミッション 6	和ギガラルヴァ战斗时,利用レイヴン的特技"土龙なり"来阻止它回复	5
33	シークレットミッション 7	和バルボス战斗时,破坏桥的装置,让他无法叫来援军	5
34	シークレットミッション 8	和ザギ战斗时,让他过度吸收魔法而导致魔导器爆炸	5
35	シークレットミッション 9	和ブテロブス战斗时,在它分裂后打到リーダーバット,避免它再度合体	5
36	シークレットミッション 10	和アウトブレーカー战斗时,在它进行昼夜转换的时候破坏它的核	5
37	シークレットミッション 11	和ベリウス战斗时,点燃全部烛台,消除它的分身	5
38	シークレットミッション 12	和ティソン & ナン战斗时,在他们使用特定招数后(蛟龙刃降临和烈震斩)让他们倒地	5
39	シークレットミッション 13	和シュヴァーン战斗时,在他使用秘奥义后会按住心脏,此时趁机攻击让他倒地	5
40	シークレットミッション 14	和ザギ战斗时,在他让自己中毒之后,用カロル的特技"活心リカバースタンプ"来给他回复	5
41	シークレットミッション 15	和バイドジョー战斗时,在它使用"走行の冰刃"时,连续攻击它三次使得它回到冰上	5
42	シークレットミッション 16	在ユーリ和エステリーゼ的战斗中,对她使用道具"母の形见"	5
43	シークレットミッション 17	和イエガー战斗时,破防后他的手会离开心脏部位,然后用レイヴン的特技"时雨"来击中他的心脏部位	5
44	シークレットミッション 18	和アレクセイ战斗时,在他多次使用秘奥义后的疲劳期,利用攻击来让他倒地	5
45	シークレットミッション 19	和グシオス战斗时,先攻击它的尾巴,等它抬起前足后再正面攻击让它倒地	5
46	シークレットミッション 20	和クローム战斗时,在它使用"地震翼广"后对它攻击让它倒地	5
47	シークレットミッション 21	和フレン战斗时,让他使用包括秘奥义在内的全部术技	5
48	シークレットミッション 22	和ザギ战斗时,在他使用多次"魔道凶身"后,对他攻击让他倒地	5
49	シークレットミッション 23	和デューク的第二战,用秘奥义来打到他	5
50	TOV マスター	获得以上全部成就	0

通关特典

本作通关后可以在"GRADE 商店"购买各种奖励,而通关后读档能够继续玩各种隐藏要素,并随时可以使用现在的存档开始二周目,非常方便。

GRADE 商店列表

项目	GRADE	说明
アイテム所持最大数 99 个	400	每样物品最多可持有 99 个
アイテム引继ぎ	500	アタッチメント之外的キーアイテム不会继承
ガルド引继ぎ	1000	继承金钱
称号引继ぎ	500	继承称号
コレクター图监引继ぎ	10	继承物品图鉴
モンスター图监引继ぎ	10	继承怪物图鉴
料理レシピ引继ぎ	10	继承料理
料理熟练度引继ぎ	50	继承料理的熟练度
ワールドマップ引继ぎ	300	继承世界地图
合成レベル引继ぎ	10	继承合成等级
レコード引继ぎ	10	继承战斗记录
术技引继ぎ	1000	继承全部同伴的术和技
スキル引继ぎ	1000	继承全部同伴的技能
ユーリ术技スキル引继ぎ	350	继承ユーリ的术、技和技能
エステリーゼ术技スキル引继ぎ	350	继承エステリーゼ的术、技和技能
カロル术技スキル引继ぎ	350	继承カロル的术、技和技能
リタ术技スキル引继ぎ	350	继承リタ的术、技和技能
レイヴン术技スキル引继ぎ	350	继承レイヴン的术、技和技能
ジュディス术技スキル引继ぎ	350	继承ジュディス的术、技和技能
ラピード术技スキル引继ぎ	350	继承ラピード的术、技和技能
最大 HP 增加	500	HP+20%
最大 HP 减少	10	HP−20%
最大 TP 增加	500	TP+20%
最大 TP 减少	10	TP−20%
取得ガルド 2 倍	600	战斗获得的金钱 2 倍
OVL ゲージ上升率 2 倍	1000	OVL 槽上升速度 2 倍
取得经验值 0.5 倍	10	经验值减半(注 1)
取得经验值 2 倍	1000	经验值 2 倍(注 1)
取得经验值 10 倍	3000	经验值 10 倍(注 1)
取得 GRADE2 倍	3000	战斗后获得的 GRADE2 倍
スキル SP1	3000	技能消费的 SP 变为 1
アイテムドロップ率 UP	1000	物品掉落几率 2 倍
テクニカルバトル	50	基本经验值为 1,奖励经验值 5 倍(注 1)
战斗ランク解放	50	追加"アンノウン"难度(注 2)
すきっとぷれいやーV 全解放	1000	在ナム孤岛可查看全部短剧情(注 3)

注 1:4 个经验值相关的项目只能选择一个。
注 2:难度变化的具体情况如下:
EASY:敌人全部能力降为 70%
HARD:敌人的 HP 为 250%,物理攻击和魔法攻击为 120%
UNKNOWN:敌人的 HP 为 500%,物理攻击和魔法攻击为 300%,物理防御和魔法防御力为 250%
注 3:购买后在孤岛查看相应短剧情可获得ユーリ的经典称号"アイテム嫌い",也可解开成就"全スキット制覇"。



FABLE II

文 丁丁 美编 木仙

神鬼寓言II		Microsoft/Lionhead	动作角色扮演
X360	Fable II		繁体中文版
	2008年10月21日	1～2人	1390新台币
	无对应周边		对应玩家年龄：16岁以上

尽管我们可以把《神鬼寓言 II》简单地分类为动作角色扮演游戏，不过它所提供的乐趣其实要多得多。从自由度上来说，玩家被赋予了很少有角色扮演游戏可以提供的发挥空间。玩家可以真正地和游戏中的世界以及其中的形形色色的角色进行互动。你会感受到时间的流逝，更会感受到个人选择对于世界的影响。从画面来看，它有着美丽而广阔的野外风景，冒险的场景也很多样，不管是神秘洞穴还是热闹城镇都让你体会到真正的冒险感觉。从游戏的内容来看，除了一键式却也不乏深度的战斗系统之外，还有着幽默逗趣的优秀台词。相信每一个藏着冒险之心的玩家都会踏入这个世界。

英雄必读

Heros Must Read

熟读英雄须知，冒险更轻松！

善良与邪恶

搞清善与恶与右边要介绍的纯真与堕落之间的区别是非常重要的。游戏中你做出的那些会影响到其他人的选择就会改变你的善恶评价。如果你的善良值达到100或是邪恶值达到100，你还会在脑袋上多一个象征圣人的光环或是魔王的双角。

就像现实中一样，要想变的至善就需要付出更多的努力。施舍乞丐，从居民那里得到礼物、解救奴隶都可以有较大的帮助。如果能向光明圣殿作大额的献祭是最快的办法。

想要变得邪恶就比较容易，滥杀无辜、偷窃完全看你的选择和实力。如果在游戏的童年时期没有将通缉令交给包尔斯顿守卫而是给了亚弗，那么长大之后再回到那里，你会发现这里已变成了暗无天日的犯罪天堂，你可以肆意地作恶。而变恶的最有效方法就是向暗影阁大量献祭。



纯真与堕落

和善恶相对的，纯真与堕落则与对自己有影响的那些选择有关。其评判的标准就是你的选择是否自私而不自律。当然想在游戏中做到完全的自律就和现实中一样的难，因为总是有那么一些诱惑让你感觉到自己会活得更加轻松而不用付出代价。

想变得纯洁的英雄们就要注意了，最好能经常弹奏鲁特琴，并且完全避免食用肉类、含酒精的饮料以及任何低档的小吃。多吃蔬菜、豆腐以及果汁的人才能保持纯真。降低你房产的租金，降低你拥有商店的商品价格也可以增加纯真。安全的性行为也可以给你增加额外的纯洁数值。相信我，如果你故意反其道而行之，堕落会比保持纯真容易得多，不过你也会变得更胖更难看。





你的外表



穿衣服和修炼战斗技能都会改变你的外表。不同的发型、着装甚至是刺青都会影响别人对你的印象。可以让你更有攻击性、更友好或是更有吸引力。根据你的吸引力还会影响居民们是否会送你礼物，要知道这些礼物往往让你的冒险更容易。

提高力量会让你的角色变得块头更大。增加你的精准度技能可以让你个子变得更高(站得越高瞄得越远?)。而随着你的魔法能力越来越高，你的全身还会增加很多蓝色的魔力斑纹。尽管它不会影响任何评价，如果你不喜欢你就得考虑要废掉一些已经学会的魔法技能了。

你的狗狗

本作比前作更让人慨意的地方就是，在冒险旅途中多了一条忠诚可爱的狗狗。首先它可以帮你寻找宝箱、银钥匙以及挖宝地点。要知道在阿尔比恩大陆上，宝物的埋藏真的无处不在。而且宝物的埋藏深度也分为5种，随着时间的推移你可以挖到或买到寻宝手册来提高你小狗的寻宝能力，一共5级。

冒险时你可能会忽略身旁的狗狗，但要知道寻宝没它可不行，一旦你确定找不到它了。很有可能是你的狗狗因为战斗中受伤而被你落下了。使用表情中的“疗伤”之后很快它就会赶到你身边了。

建立家庭

游戏中建立家庭也是非常重要的一步。不过在向角色求爱之前，最好先用LT键锁定目标然后按Y键查看一下对方的性取向和喜好。游戏中有异性恋、同性恋和双性恋，如果弄错对象那就太尴尬了。一旦通过送礼物、做表情或是把对方带到他/她喜欢的地方将好感度提高到有戒指标志的那一端，头顶上出现红心。你就可以给对方一枚戒指正式求婚了。要注意游戏中不同阶层的人会有不同的要求，送劣质的戒指想娶上层阶级的人可是会遭拒绝的。

随后你还需要购置一套房产，然后在门口查看所有权将房子设为“爱的小屋”。你和你的爱人就可以入住了。



结婚之后有很多好处，它会大大提升你的纯真度和善良度，并且会提供可观的声望值。当然你也需要在产权证上设定每天的家庭预算来让家人满意。不过我们不建议在游戏的初期就结婚，因为家人会频繁地呼唤你回去，对于还有大片世界需要去探索的你来说，可能来回的往返会让你烦恼不已。(那些结了婚又长期不回家的英雄们，你们就等着离婚吧，你的前妻会带走大量的声望值和你可爱的孩子。)

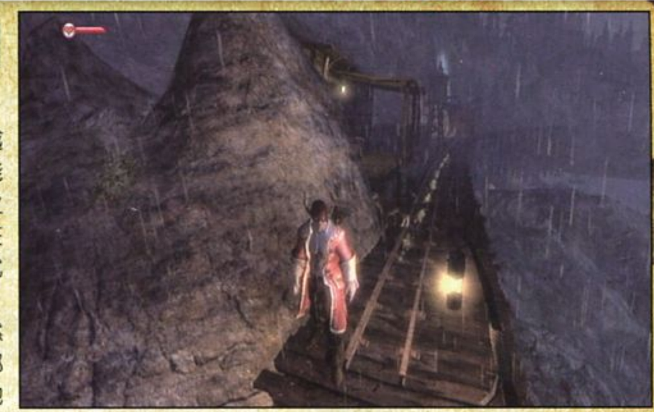
要想生养一个孩子，你得首先学会“来我家”这个表情，你可以在书店买到书籍来学习。之后向你的配偶做出表情来到自家的床前睡觉，记得选择“不安全的性行为”，按照游戏的设定，你立刻就会拥有一个孩子。如果想拥有第二个的孩子，你就得多努力几次才行。(如果要“安全的性行为”你可以在阿尔比恩各城镇的杂货商那里买到安全套，你甚至有可能从地里挖到它。)

有笑声的家庭总是幸福的，所以记得每次回家要带给家人礼物，也要做一些有趣的表情来让他们开心。



卷首特稿
特别企划
典藏攻略
至尊年鉴
极限研究
软组织

旅行的注意事项:



本作的另一个强大的设定就是任务引导线的设计,你就像在中世纪提前拥有了 GPS 系统一样,不管完成什么任务,按照金色的引导线走就绝不会迷路,可以顺利地完成所有任务。

1. 除了跟着引导线,你还可以在暂停选单中选择"任务/区域"的选项来切换当前要执行的任务以及要去的区域。这非常方便,如果你已经探知了任务要求你去的地方,就可以直接去到那个地点。对于后期繁多的任务来说,这是最省时间的移动方式。在完成一些任务之后,记得可以用这招直接切到其他的地点,而不用再走回头路了。在接到家人召唤的时候,这也可以让你直接回到家所在的区域。但是这样移动的速度是和步行一样的,会流逝掉相应的时间。
2. 随着你所探知的区域越来越大,有时候引导线的计算可能稍微有点延迟。如果你跑动之后发现引导线不见了,就站在原地等上几秒,很快引导线就会出现。
3. 如果你一路跟着引导线当然可以最快速地完成任务,但那可能会让你错过阿尔比恩各地的美景和宝藏,所以最好能探探每条支路,可以收集到不少好东西,绝对路有所值!
4. 游戏的中期你可以选择乘坐各个城镇的马车或船来移动,它们的速度是步行的 5 倍,非常省时间,让你在完成一些时间紧迫的任务或是赶特卖会时可以按时到达。

战斗和经验

健康与伤痕

左上角红色的计量槽就表示着主角目前的生命值。不过在这款游戏中即便是玩家的生命值耗尽也不会结束游戏,英雄会在一段慢镜头后重生。不过这样你就无法吸收到死之前打出的经验珠子,并且你的身体上会增加一些伤痕。不过如果你在死亡之前身上带有重生的药剂,那么即便是死去也不会有这些副作用,你的英雄将会立刻重新投入战斗。

尽管在游戏中被击倒的惩罚不算严厉,但是你最好还是尽力避免被杀,这样才能保证你之前的辛苦战斗所打出的经验珠子不会损失。在游戏中的商店、宝箱以及挖掘点里都会有可以回复生命的药剂,在长途的跋涉之前最好能及时的补给,在战斗严酷而血量不足的时候一定要考虑一下战略。

经验值的赚取和花费

在你穿越广阔的阿尔比恩大陆到处冒险的时候,你将会碰到成千上万个妄想阻拦你前行道路的无耻匪类或是嗜血怪物,它们最乐意的事就是看到你死去。所以在《神鬼寓言 II》中战斗元素占的很重要的地位。而且战斗也会磨练你的技艺,增强你的力量为你赚来经验值。毕竟,这是一款角色扮演游戏,所以技能的升级可是不可忽视的哦!

你的英雄在战斗中会用到三种主要的攻击手段:近战格斗、范围攻击和魔法攻击。这三种攻击手段并不是彼此孤立的。你可以以很快的速度连续使用它们,也可以悉心研究出一些极为实用,而且威力巨大的连续技。不过有一点是需要特别注意的。当你用它们攻击敌人的时候,产生的经验珠子颜色上是不同的。

你使用任何攻击,在敌人死的时候都会产生绿色的经验珠子,这种经验珠子是通用的,可以为任何一种能力升级。但是如果战斗中你用的格斗攻击越多,你就会赚到越多的蓝色珠子。相应的使用范围攻击以及魔法攻击将会产生黄色和红色的经验珠子。每一种不同颜色的珠子都可以用来提升不同的能力。比如蓝色珠子用来提升力量、换三个用来提升技能,而红色可以提升精神力。

战斗能力讲解

力量

力量的三个分类能力分别是"近战招式"、"体格"和"耐力"。首先比较重要的是英雄的耐力和体格。因为这样可以让你在高强度的近身对抗中更耐打,并且在战斗中的移动以及攻击的速度都会增加。在这两项技能升到一到两星之后你就可以用力量经验值重点提升你的近战技能。在近战技能中格挡和重攻击比较重要,应该优先升级。尽管连续攻击也很有用,但是建议稍后升级。

近战招式

经验值消费			
格挡	重攻击	连续攻击	反击
300	3000	18000	72000

近战招式 1:格挡

按住 X 键就可以格挡敌人的攻击,甚至连背后的攻击也可以挡住。你有可能被敌人打退,但不会损失生命值。

近战招式 2:重攻击

按住 X 键蓄力可以进行重攻击。当你感到手柄的振动时,放开 X 键就可以使出这招,它威力很大而且有破防的效果。有时候甚至可以将防御中的敌人打飞,这样你的小狗也可以参与进攻。特别需要小心的是,如果你在蓄力的过程中受到攻击,角色会自动做出格挡的动作,这样的话你就得重新蓄力了。

近战招式 3:连续攻击

如果攻击的时刻把握的好的话,你就可以连续出招。并且加快你的攻击速度,提高招式的伤害值。在按键的时候仔细观察招式,你就会摸出出招的小规律,何时按 X 是需要掌握时机的。除此之外,在战斗中想要装填远程武器的弹药时如果你在听到装填子弹的声音时立刻按 Y 键就可以进行快速填弹。不要小看这些技巧,用得好的话将会让你的战斗轻松不少。

近战招式 4:反击

在敌人准备攻击你的时候,按 X 键同时将左摇杆拨向要反击的方向就可以使出反击。这时敌人会处于眩晕状态,这时他们只有任你宰割啦!

体格

可以增加你用近战武器造成的伤害。

经验值消费以及伤害值的加成		
级别	消费	伤害倍数
1	600	1.25
2	6000	1.50
3	36000	1.90
4	144000	2.30
5	432000	3.00

耐力

增加你的生命槽。

经验值消费以及生命值加成		
级别	消费	生命
1	450	+100
2	4500	+200
3	27000	+100
4	108000	+100
5	324000	+100



技能

技能的分类也包括三种。分别是远攻招式、准确度、速度。尽管准确度和速度也非常重要，不过我们建议你先尽快学会所有的远攻招式。其中瞄准射击是在进行石像怪收集时必须具备的能力。而精确攻击以及部位攻击在对敌时也非常有用。在学会所有招式之后，如果你的绿色经验值较多，可以再逐步地提升精确度和速度的等级。但在学会部位攻击之前，不要把经验值浪费在这些能力的提升上。

远攻招式

经验值消费			
翻滚	瞄准射击	精确射击	部位攻击
300	3000	18000	72000

远攻招式 1：翻滚

在战斗中需要灵活移动位置的时候，按 A 键配合摇杆可以往任意方向翻滚。在翻滚的时候主角将处于无敌的状态。利用这个特点你可以躲过一些敌人的致命攻击。

远攻招式 2：瞄准射击

按住 Y 键就可以进入瞄准模式。这招让玩家可以手动的用左摇杆操纵准心的移动，非常像某些越肩视角的射击游戏。一旦你的准心靠近敌人，准心会自动聚焦到他的身上，这个辅助瞄准的功能非常方便。当你锁定某个敌人的时候，快速的拨动左摇杆还可以在附近的敌人上进行快速切换。

远攻招式 3：精确攻击

按住 Y 键，你按住的时间越长，你的瞄准区域会被不断放大，方便你瞄准极远程的敌人进行射击。更妙的是，你的放大倍数越高，射击的威力也会越大。

远攻招式 4：部位射击

按住 Y 键瞄准的同时，按住 LT 键就可以在敌人的身上寻找副目标进行射击。这样的好处是你可以寻找不同敌人的弱点进行射击，并对敌人造成更大的伤害。用左摇杆就可以在同一个敌人的多个部位间来回切换。

准确度

准确度越高，你的射击威力也就越高。

经验值消费以及伤害值加成		
级别	消费	伤害倍数
1	600	1.25
2	6000	1.50
3	36000	1.90
4	144000	2.30
5	432000	3.00

速度

增加攻击的速度，并且减少你的装弹时间。

经验值消费以及速度加成倍数		
级别	消费	速度倍数加成
1	450	1.10
2	4500	1.15
3	27000	1.20
4	108000	1.25
5	324000	1.30

精神力

精神力直接关系到魔法的使用。在《神鬼寓言 II》中魔法的种类可以分为 8 种，每一种魔法都有 5 个级别。每一种召唤魔法的效果各有不同，并且有不同的属性，但需要注意有些敌人会有特别的魔法抗性。



在 8 种魔法中有 4 种值得特别推荐，一定要优先学会。游戏初期推荐先学烈焰术或是雷击术，时间控制魔法以及死尸复生这四种魔法。这样你基本可以应付游戏中大多数困难的战斗情况。一旦这四种魔法有了一定基础之后，就可以考虑学习剩下的四种魔法了。可以先考虑加入力荡和飓风术。无影剑和混乱术稍后再学。在战斗中可能有一些对于所有魔法免疫的敌人，这时就只有用远程武器进行攻击才会有效果。

力荡

这种魔法将会在玩家的身边形成一堵隐形的墙，瞬间推开身边的敌人，可以为你在战斗中赢得移动的空间，你也可以针对单个敌人施法。

经验值消费				
1 级	2 级	3 级	4 级	5 级
300	1800	10800	43200	129600

伤害值				
级别	单目标伤害	单目标冲击伤害	群体伤害	群体冲击伤害
1	12	18	8	12
2	75	45	50	30
3	450	90	300	60
4	900	180	600	120
5	1800	360	1200	240

烈焰术

这种魔法将会向玩家指定的方向射出一团火球，或是引起一定范围内的敌人烧伤。

经验值消费				
1 级	2 级	3 级	4 级	5 级
350	2100	12600	50400	151200

伤害值		
级别	单目标伤害	范围伤害
1	20	13
2	120	80
3	480	320
4	1440	960
5	2880	1920

飓风术

这种魔法可以让玩家召唤出魔法元素之力创造出一股有力的旋风，并将附近的敌人刮走吹飞。使用时可以瞄准个体敌人或是范围内的敌人，不过这两者的伤害效果是不同的。

经验值消费				
1 级	2 级	3 级	4 级	5 级
400	2400	14400	57600	172800

伤害值					
级别	单目标蓄力时间	单目标伤害值	最大伤害人数	范围攻击蓄力时间	范围伤害值	最大伤害人数
1	2.0 秒	15	1	1.0 秒	10	2
2	3.0 秒	270	1	2.0 秒	180	2
3	4.0 秒	540	1	3.0 秒	360	3
4	5.0 秒	1080	1	4.0 秒	720	4
5	6.0 秒	2160	1	5.0 秒	1440	5

雷击术

用电流伤害你的敌人，雷击术还可以以一定几率震晕受到攻击的敌人。这一魔法会使敌人短暂的抽搐而无法做出还击。非常适合需要对付大量敌人的时候使用。

经验值消费				
1级	2级	3级	4级	5级
450	2700	16200	64800	194400

伤害值					
级别	单目标伤害值	单目标持续时间	范围攻击伤害值	范围攻击蓄力时间	最大伤害人数
1	25	1.0秒	17	1.0秒	3
2	450	1.5秒	300	1.5秒	4
3	900	2.0秒	600	2.0秒	5
4	1800	3.0秒	1200	3.0秒	6
5	3600	4.0秒	2400	4.0秒	8

无影剑

召唤魔剑杀敌。

经验值消费				
1级	2级	3级	4级	5级
450	2700	16200	64800	194400

伤害值				
级别	召唤剑的数量	总伤害	范围内剑的数量	每只剑的伤害
1	3	30	3	10
2	4	180	4	45
3	5	720	5	144
4	6	2160	6	360
5	8	4320	8	540

死尸复生术

召唤出死去的生物为你战斗，不过有一定的持续时间限制。

经验值消费				
1级	2级	3级	4级	5级
500	3000	18000	72000	216000



伤害值				
级别	单目标召唤死灵数	持续时间	范围召唤数量	持续时间
1	2	8	2	8
2	3	12	3	12
3	4	18	4	18
4	4	25	4	25
5	5	35	5	35

时间迟缓术

减慢敌人的移动时间为自己赢得战斗上的速度优势。玩家也可以用左摇杆配合按键对单个敌人使用时间控制魔法，这样可以快速地进行突袭攻击。

经验值消费				
1级	2级	3级	4级	5级
600	3600	21600	86400	259200

伤害值					
级别	目标距离	伤害加成倍数	伤害持续时间	目标眩晕时间	范围持续时间
1	10米	1.20	2.0秒	0.0秒	4.0秒
2	10米	1.25	4.0秒	1.0秒	6.0秒
3	10米	1.30	6.0秒	2.0秒	9.0秒
4	10米	1.40	8.0秒	4.0秒	12.0秒
5	10米	1.50	10.0秒	6.0秒	15.0秒

混乱术

混乱魔法让玩家召唤出可以使敌人疯狂的魔法面具，这种魔法在一定的时间里让敌人丧失心智并且做出互相攻击或是毁掉场地里场景的动作。同样有范围攻击以及对单体攻击的选择，如果是单体攻击的话，攻击的效果会持续更久。

经验值消费				
1级	2级	3级	4级	5级
600	3600	21600	86400	259200

伤害值		
级别	单目标持续时间	范围攻击持续时间
1	5.0秒	3.0秒
2	10.0秒	6.0秒
3	15.0秒	9.0秒
4	20.0秒	12.0秒
5	25.0秒	15.0秒

战斗能力提示

1. 适当地使用召唤死灵魔法可以让敌人无法接近你。如果配合远程武器的攻击将会非常管用。你会发现你的准星可以直接穿过你的死灵战友的身体，不会受到干扰。
2. 在最短的时间里用最少的攻击消灭所有的敌人可以让你的打出的经验值增多。
3. 想要真正地重创敌人可以选择先用时间控制魔法，接着立刻冲过去用重攻击将敌人打到空中，然后尽可能的追加攻击。
4. 使用远程攻击的精确射击技能时，瞄准之后尽量延长按键的时间，最终射击的攻击力会比普通的攻击高的多。
5. 翻滚动作和射击应该配合使用，因为在射击完后，进行翻滚的途中也可以装弹，大大减少了因为装弹而受伤的几率。
6. 部位射击有它独特的用法，如果你想阻止远处敌人的攻击，可以射击他的手来打掉他的武器。如果你想减缓敌人逼近的速度，就应该瞄准他们的膝盖射击。如果想对敌人造成最大的伤害，那就不用犹豫了，直接瞄准他们的脑袋射击吧！



冒险开始

Quest Guide

真正的冒险从这里开始，我们为你梳理了游戏中所有的任务要点，为你提供最详细的战略建议。

童年时期

包尔斯顿老镇

冬天降临了，包尔斯顿老镇上的人们开始准备度过这寒冷难熬的日子了。而你和姐姐两个可怜的孤儿也得努力地生存下去。

跟着萝丝进入热闹的市集看到了专卖各式带魔力小物品的商人正在大肆推销着他的"神奇"商品。其中的一个音乐盒引起了你的注意，据说这个音乐盒可以满足主人的一个愿望。鬼才信呢，世上怎么会有这样的好事情，不过一个叫特蕾莎的吉普赛女人出现了，她似乎有着一股神秘的力量，并且劝告你们不如去试一试。这世界上真的有这么奇妙的事么？很难说得清，不过试试总比放弃好。



为了买下音乐盒，接下来就是如何赚到5枚金币的问题了。

注意： 这一阶段没有太多的分支。不过你也不必着急跟着引导线走，可以到处走走听听人们说的什么，还可以和人们用RB键选择表情沟通，会很有意思。(有些表情是可以按住A键延长时间的，在表情菜单里会有说明。延长表情类似于迷你游戏，最后需要放开A键让移动的圆点停在不断缩小的弧形区域中。不管是成功还是失败，都很有观赏性哦)

阿尔比恩的通缉令

你的第一个任务就是跟着闪亮的引导线走，找到城镇的守卫接受寻找5张通缉令的任务。值得注意的是，目前惟一会对后期有影响的选择就是在收集通缉令的任务中，你是把通缉令给了城镇的守卫还是给了恶棍亚弗，这会决定包尔斯顿老镇的未来。你可以自己决定。在这里你也会救出将伴你一生的宠物，这时它还是一只小狗，不过以后确实会跟你一起走天涯的好伙伴。



巴纳姆的照相机

精明的投资人巴纳姆是这个镇子上最喜欢倒腾新鲜玩意的家伙，现在他买来了一台据说可以拍下图像的神奇机器。他会选择你和姐姐来做实验品。接受任务后你可以做出各种表情来拍照。甭管拍得怎么样，巴纳姆都会给你一枚金币作为报酬。



消灭甲虫

在仓库前一个苦着脸的男人会请求你帮他清除仓库里的甲虫。(嗯？你说为什么会找你们，显然他可不想因为自己怕甲虫而被别的大人取笑。)按Y键瞄准甲虫射击。不过途中亚弗还是会过来诱惑你，如果你帮他砸了仓库里的箱子也可以拿到钱。但这会毁了仓库主人的营生。是善是恶你自己选择吧。

流浪汉的宝藏

你需要从流浪汉身边的酒瓶里拿到通缉令。不过偷到之后是把瓶子给妇人还是给酒鬼也要你自己来决定。这项选择同样决定你善恶值的积累。

求爱信

天底下还有比爱情更伟大的力量么？不过这个任务中的两个年轻人正因为女方母亲的阻挠而处于危机之中。接下任务后你可以选择把情书交给女孩的母亲还是直接交给楼上的女孩。是做牵线的月老还是毁人好事就看你啦！

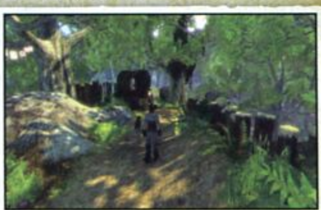
青年 十年之后

英雄诞生

游戏中包尔湖这一阶段可以开始收集和解开的东西非常丰富包括银钥匙、宝箱、宝藏挖掘。如果听到狗狗的叫声，跟着它，它会领你到宝藏的所在地。

注意在去古墓之前，两件事是可以优先做的。首先，记得先在自己的小棚屋里睡上一觉，可以提高自己的魅力。然后在门口的产权证书上选择出租，即便你退出了游戏，每5分钟都会有租金收入。

其次到通往亮木森林之路上探探路，这样可以让狗狗帮你找到藏有寻宝之书的挖掘地点(水中会有闪着金光的下潜地点)。在菜单



中使用之后，你狗狗的寻宝能力就会提高到一星级，这样进入古墓之后就能找到更多的挖掘地点。

在古墓中最好能收集齐三位探险家的尸骨，你会搜到三份字条，看来又是一个互相猜忌的小故事。不过这不是重点，在收集齐之后，你可以在靠近墓中木桥下陷的柱子旁的水潭里找到隐藏的潜水点。

强盗

在这个任务中按路线杀掉萨格就可以获得第一个战利品，并获得战利品表情(向众人展示战利品可以获得声望的加成，不过也会增加堕落值。)很有意思的是，尽管拿到牢笼钥匙之后你似乎只有两种选择，放出奴隶或是把钥匙给奴隶主拿100块钱。其实你完全可以先放出奴隶，然后在表情菜单中关掉安全模式，直接干掉奴隶主拿到100块钱，绝对是两全其美。

旅程开始

在包尔斯顿市集这里你会遇到一位阿尔比恩最没有才华的吟游诗人在城外迎接你。他会跟随你为你介绍市集。如果你不喜欢他跟着，可以用阻止的表情让他不要跟着你。不过和吟游诗人在一起的好处是，尽管你现在还默默无闻，但会有很多人被吸引过来，可以趁着人多展示战利品来收获声望。

这里有各式各样的商店，最好细细地逛一下，书店和药剂店、武器店都非常有必要去一趟。这里的打铁工作也可以接下来做一做，赚一点零散钱。

到了包尔斯顿老镇之后，你会第一次见识到选择的力量。如果你当初将通缉令给了守卫，现在这里会秩序井然，而守卫也会给你全城摊贩5折的优惠。在这里最好能学会远程瞄准的技能，待会到路克山脊将会非常有用。

在路克山脊用远程武器对付土匪还是相当有效的。在这里或是之后的霍比人洞穴中，利用一些类似于木桥的地形将敌人直接用"力荡"或是普通攻击打下山崖是最快捷的方式。还可以获得额外的经验值。



仪式(一)

找到橡木镇的修道院院长之后。他需要你再赚400点的声望值才可以接到任务。建议大家尽量完成以下的支线任务。"暗影阁献祭"的任务需要你自己做出的决定，但如果你要做，最好在的"光明守护者"任务之前完成，否则任务就会消失。

雕刻家

塑造雕像固然可以增加声望，不过除了第一个是免费的之外，如果你花钱塑像就会有增加 10 点堕落值的副作用。而在橡木镇、亮木森林、西崖、费尔法斯花园、血石 5 处你都可以找到雕像的基座，靠近按 A 就可以启动它。



尽管塑雕像会增加堕落，不过每多造一座也会给你带来更多的声望，第一座是 100 点，后面的声望加成会越来越多。注意塑雕像要做的表情一定得是可以按键延长的，而按键的成功与否会决定这座雕像提供的声望值。

如果你对做好的雕像不满意，你也可以花点闲钱重做替换掉之前的那一座。

夺桥遗恨

这仅几乎完全是枪战，在之前最好买好药品、升级枪械。如果能把瞄准的技能升到两星，拿下大盗奔驰非常简单。

一死两散

这真是一个让人悲伤的爱情故事。你可以选择将拒绝信交给艾利克斯，也可以选择撕掉信和艾利克斯结婚。如果你现在既不想结婚又不想做坏人，那么这个任务可以以后再做。



好玩的地方是，不管游戏开始你选的英雄性别是什么样的，这个哭诉的鬼魂总是会和你性别一样。而你所找的爱人总是会叫艾利克斯（Alex），这也是制作组使用这个在英文中男女通用的名字的用意。只不过男艾利克斯会出现在酒吧里，而女艾利克斯会在桥的附近。

暗影阁

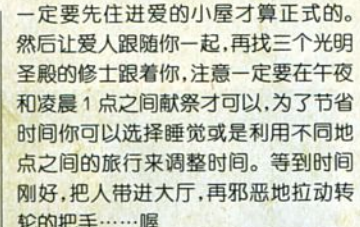
如果你想做好人，这也是一个挺麻烦的任务。进入暗影阁的要求倒是很简单，吃掉守门人给你的 5 只小鸡，这会增加你 25 点邪恶值。

但不吃的麻烦就在于你将错过暗影阁里的两个石像怪以及一把银钥匙。你可以自己决定了，当然之后多做善事还是可以消除这 25 点邪恶值的。

暗影阁献祭

你必须加入了暗影阁才可以接这个任务。不过任务的要求的确邪恶的可以。你得利用自己的声望将村民们引诱到暗影阁中的轮盘之前献祭。下面就为各位杀人不眨眼的恶魔们提供良策，首先取用跳舞之类的动作去讨好光明圣殿前的修士们，赢得好感后对他们使用跟随指令，这时你一次应该可以让四个人跟随你了。记住一定在夜晚去献祭，这样可以得到更多的忠诚点数。

献祭几趟之后，积累到 2000 点忠诚值，你还可以做一次特别的献祭，拿一个暗影阁的超级大礼包——一把传说级别的剑。做起来也不难，首先找一个人结婚，一定要先住进爱的小屋才算正式的。然后让爱人跟随你一起，再找三个光明圣殿的修士跟着你，注意一定要在午夜和凌晨 1 点之间献祭才可以，为了节省时间你可以选择睡觉或是利用不同地点之间的旅行来调整时间。等到时间刚好，把人带进大厅，再邪恶地拉动转轮的把手……喔





考古学家



帮助贝尔搜寻一共 13 个文物的下落。不过在目前阶段只有 3 个，随后会根据剧情的发展有任务更新，记得过一段时间查看一次。当你收集完了 13 个文物之后，她会带你打开最终的宝箱，里面可是有一颗价值不菲的宝石啊。你可以把它给贝尔，当然也可以关掉安全模式杀死她，把宝石放进自己的口袋。

仪式（二）



赚到足够的声望就可以回去见修道院长接任务了。你会遇见力之英雄汉娜，相信你一定感到非常……意外。圣女泉的任务并不难，利用 2 级火魔法来对付死灵人可是很有效率的。

光明劝募

这个任务将会长期存在，并且它向我们充分展示了"有钱能让神推磨"的至理名言。你可以用钱买来善良点数和纯真点数。为了让各位不要捐冤枉钱，列出右面的关系表格。显然最具性价比的捐款方式是一次不多不少刚好捐 1000。当你捐满 500 之后，你还可以在上午 0 点到 1 点之间一次性捐献至少 10000 块，就可以得到传说级的武器。

捐款数	善良点数	纯真点数
49或以下	0	0
50–249	2	2
250–999	10	10
1000–2499	25	25
2500–4999	50	50
5000或以上	75	75

墓地危机

杀死灵人的任务本身并不难。值得一提的倒是山姆和麦克斯这对惹祸的活宝兄弟。你可能会感觉他们实在是和其他的角色设计很不一样。实际上他们的形象取自于游戏的创意总监和技术总监，Simon Carter 和 Dene Carter。最早 Simon 并不知道有这么一个设计，直到在测试游戏时才发现，据说当时他的角色有一个没穿裤子的 bug，而修复这个 bug 很快就被列为了制作组首要的工作计划。



冷面农夫/血腥收获

这两个任务是针对麦芒的存在。在亮木森林的农场里即将掀起一场腥风血雨。农场主吉尔斯正在和这里兴起的匪帮作战。如果你选择了帮一方就不能再接另一个任务了。并且你在这里做的决定会让你之后的一些任务也发生变化。慎重地选择，你是行善还是作恶。

交易

在交易的任务中为了拿到路西恩的日记，必须从他的老仆杰福斯手中用 1000 块买到日记的地图。如果你实在是心疼钱的话，也可以取消安全模式在地图到手之后杀了他。千万要小心，杀他时不要被别人看到。这样就不会有人向警卫举报你了。

到达包尔湖藏日记的地点之后，你会第一次遇到巨魔这种敌人。对付这个森林巨魔需要绕着圈跑，在它进攻的间隙用 2 级火魔法攻击它身上闪红光的弱点。打破它全身的弱点，它就会死去。需要注意的是会有几个弱点分布在巨魔的手臂上以及背后，好在它转身的速度不算快，可以轻易地绕到背后搞定它。

前往西崖

这是一条通往危险之路，会有大量武艺精湛的人类敌人，需要小心应付。在通往西崖的这段路上注意看地图，除了大路外左手边还有一个小岔道，尽头是一个古墓。进入其中可以得到一个巨魔的力量药剂，立刻就服用吧。这个古墓里还会有一个石像怪，不要放过了。

在路上你和汉默儿会遇到一个求救的妇人，让你们去狼人洞穴解救她的小儿子。进入嚎叫大厅，这里会有很多行动迅速的狼人，他们算是整个阿尔比恩大陆上比较难缠的敌人。对付他们用火魔法比较有效。你也可以用连续剑攻击让他们毫无还手之力。需要注意的是狼人跳起后最好立刻用翻滚躲避，等它落下，再快速发动 1 级时间魔法配合方向键直接移到它背后继续攻击。

试炼竞技场

进入竞技场之前准备工作一定要做好。尽管在竞技场中的第三回合以及第六回合过后都可以找到商人购买补给。但是要想通过试炼，这两次的补给可能还是不够。最好在进入试炼之前的西崖营地购买尽可能多的食物、药剂。最好买下大师级武士刀，这时你的火焰魔法以及召唤剑的魔法应该在 3 到 4 级。另外值得注意的是，千万别以为用时间魔法可以帮你减缓战斗时间，竞技场的统计是不受魔法控制的。如果可以的话，为自己的武器镶嵌上有附加金钱效果的宝石或是附加经验效果的宝石。



第一回合	
敌人	巨型甲虫
目标时间	1：45

第一回合只有三波甲虫，走到场地中心蓄魔法到最高级，然后进行范围杀伤。只有最后一批可能要补上几刀，很容易搞定。记得每场都不要忘记拿场地里被光柱笼罩的钱袋。

第二回合	
敌人	霍比人
目标时间	1：50

这个场地开始出现钉刺机关。观众们对于这种血腥的陷阱简直是疯狂热爱。先用大范围魔法削弱霍比人体力，然后再踩机关，补几刀会得到不错的评价。

第三回合	
敌人	霍比人
目标时间	2：25

这一回合的霍比人中包含魔法师和自爆兵，配合范围魔法和射击也可以轻松取胜。多利用场地里的火药桶爆炸杀敌。

第四回合	
敌人	死灵人
目标时间	2：30

总共会有 3 波死灵人的攻击。可以先用一个混乱魔法来赢得时间，之后再用火魔法的范围攻击成批地处理掉他们。

第五回合	
敌人	盗贼
目标时间	2：10

这是一个很大的场地，所以远程武器非常重要。瞄准火药桶不仅可以炸飞旁边的敌人也可以激起观众的兴奋度。偶尔冲过来的近战盗贼用范围魔法料理掉。集中精力对付远程的敌人。

第六回合	
敌人	高级盗贼
目标时间	2：00

这个场地的敌人强大却很有乐趣。仔细观察战场，除了之前出现过的火药桶以及陷阱之外，在场地的周边还有火焰喷射可以用。当敌人大量出现之后，你可以跑向相应方向踩下机关，一次搞定所有的远程敌人。可谓省时又省力。

第七回合	
敌人	狼人
目标时间	2：35

狼人当然难缠，但可燃性也很高。准备好 4 级火魔法，等他们靠近。没几只能逃过可怕的火焰，用武士刀搞定残余。然后再蓄好 4 级火魔法等下一批出现如法炮制吧！

第八回合	
敌人	岩石巨魔
目标时间	1：50

这只岩石巨魔有点麻烦，其实打法和之前的森林巨魔一样。只是由于战场范围比较大，游戏有时对于翻滚的判定变得不准确，让你想翻滚躲避的时候却仍在跑动。这仗要注意补给，并且及时对付它在途中召唤出来的几个霍比人。同样要记住他背后也有弱点，必须要攻击到，一个时间魔法可以帮你更容易转到它的背后。

西崖发展计划

巴纳姆在寻找合伙人，虽然要价 5000，但一定要资助他，要知道这可将会是一次回报丰厚的好机会。

西崖靶场

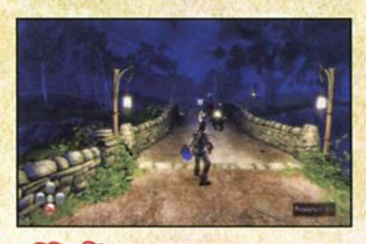


游戏需要交钱就可以反复玩。要想拿大奖，建议将速度技能升到 3 级，瞄准的技能最好能升到 4 级。游戏分为三个回合，每个回合都是 1 分钟。每回合得分在 15 分以上才能晋级。你只可以射击四种靶子，穿马甲的男人、穿裙子的女人、老妇人和穿蓝衣服的商人。射中身体得 1 分、射中头部得 3 分。射到匪徒会倒扣分，千万注意。其中英雄娃娃是只能拿一次的，要想解开全拿 5 个娃娃的成就必须在在线模式下和别的玩家进行交流。

射击奖励表		
一等奖	175分	红龙手枪
二等奖	150分	英雄娃娃
三等奖	125分	全恢复治疗药剂
四等奖	95分	酒
五等奖	65分	坏掉的双人床
六等奖	45分	狗粮

光明守护者

邪恶的滋生往往是因为善良的袖手旁观。如果你不在现在接下这个任务的话光明圣殿将彻底被暗影阁毁灭。当然是善是恶你可以按照自己的想法来选择。



橡木镇大屠杀

如果你通过了试炼竞技场也完成了之前的向暗影阁献祭的任务。现在你可以在暗影阁接到这个任务。你真的想作大魔头吗？杀死一个居民会让你增加 20~30 点的邪恶点数，完成任务之后你会得到超过 600 点的邪恶点数。千万三思而后行。

注意： 一旦你去往码头开始玄天巨塔的任务，冷面农夫／血腥收获任务，以及光明守护者／橡木镇大屠杀的任务都不能再进行了。请别错过最后的机会。

玄天巨塔

第 1 周 指挥官会折磨你，服从就可以通过。如果抗拒就会扣大量的经验值，看你的选择了。

第 38 周 看守犯人时你同样得经受考验，如果想做圣人，你每次给犯人喂食都会加 30 点善良点数。最多可以喂食三次。如果不喂则会失去点数。

第 137 周 如果选择攻击指挥官你会痛苦地丧失更多的经验值。如果什么都不做，等待倒计时结束，则会得到 10 点邪恶点数，但至少不用亲手杀掉包伯了。如果杀掉包伯则会得到 50 点邪恶点数。



中年

精之英雄

在对指挥官的一战中，如果灵活运用翻滚躲避和子弹射击会打得比较轻松。注意指挥官的 HP 并不高只有 2000 点，运用时间魔法拖慢时间之后，瞄准指挥官射击非常有效。指挥官对混乱、飓风、力荡这三种魔法有抗性。搞定他你就可以和葛斯一起真正地逃出这个关了你十年的地方。

十年之后回到橡木镇当然又是别样的风貌。阿尔比恩已经和你离开时不一样了。很多地区都因为你做的决定而发生了或好或坏的变化。花时间探索一番，细细品味一下你 10 年前的选择所产生的后果。又有大量新的支线任务开放了，完成它们可以助你东山再起。当然也别忘记回家里看看家人们现在怎么样了。别忘给他们捎一份礼物哦。



霍比人鸠占鹊巢

这个任务没有什么难度，也不用面临善恶的选择，不过倒是可以为你带来 3500 点的声望以及一只霍比人腿做战利品，何乐而不为呢？

天错之合

为农夫吉尔斯的儿子找一位合适的恋人，他其实是一个同性恋。在城里为他找一个合适的同性恋伴侣可以获得 10 点善良点数，如果找了一位女士则得到 10 点邪恶点数。不管如何选择都可以得到 3500 点声望。

更棒的是现在亮木农场开始寻找买主，而完成这个任务之后你可以以优惠的价格买下它。它的基本价格是 74480 块金币。



西崖发展计划

如果你之前投资了此项计划，那可是要大丰收了。巴纳姆这次真的成功了，他真的将西崖改变成了一个更加安全体面的小镇。你将获得1500点的声望，还会连本带利返还你15000块金币。这个镇子真的变样了，新建了连接强盗海岸的桥梁。你也可以尝试着再去玩靶场的游戏。



传送门

在亮木森林的任务中，你需要在葛斯建立传送门到幽灵沼泽的过程中保护他。这时会出现新敌人魔力方锥，掌握方法的话，它不难对付。首先要拉开距离，只有白色球体露在方锥外时攻击才会有效。比较简单的方法是先来一个1级时间魔法，利用这个时间蓄出3级时间魔法，再利用这个时间空挡蓄出4或5级的火魔法对于方锥的白色核心进行指向攻击。这会非常奏效。当然你也可以尝试用枪来瞄准射击。



一旦传送门完成了，不要恋战，立刻使用离开战场。

受困

由于传送门的错误，只有你一个人到达了幽灵沼泽。这里会首次出现女妖，她会召唤死灵人。你必须先干掉死灵人，攻击女妖才会有效。一旦女妖以手掩面就表示你可以攻击了。立刻用远程的精确瞄准头部连续攻击，很快就可以杀死她。另外用连续的近身物理攻击也是可以的。

技之英雄（一）

想让见风使舵的神枪手李弗加入你的队伍可不容易。你需要先达到他所要求的额外声望点数才行。

被诅咒的金银岛

这个任务的BOSS是幽灵海盗船长。它有4000点HP，弱点是圣属性的武器。它的可怕之处在于对于混乱魔法免疫，并对所有的攻击性魔法有抗性。他的身材高大，攻击范围广，最好和他保持距离，并利用翻滚躲避它的进攻。用时间魔法来放缓他的动作，接着用你最好的远程射击武器来攻击它的头部。



打败它之后你就可以得到去狮头岛的航海图，你可以参考我们的狮头岛地图来搜刮岛上的所有财宝。（见阿尔比恩国家地理）



拯救查尔斯

拯救了这个被奶奶过度呵护的老男人查尔斯，你将会得到5000点声望和30点善良点数。如果你杀了查尔斯，或是他被死灵人杀死，则你会收获50点邪恶点数和20点的堕落点数，实在是不划算啊。

有东西烂掉了

完成这个任务，路克山脊旅店的老板会向你以超低价出售旅店，实在是便宜，甚至不到2500块金币，有闲钱就买下它吧。

归还暗影之印

当你把暗影之印带回暗影法庭，这个任务会逼你做出一个伤脑筋的选择。你可以牺牲自己的青春和容貌来归还暗影之印，得到50点善良点数，但你的样子会变的非常非常可怕。当然，李弗虽然让你来还这颗封印，可没说你就得亲手还。你还可以把封印交给一旁哭泣的少女，牺牲她的青春来让自己解脱，这会让你得到50点邪恶点数，不过保住了你那张漂亮的脸蛋。



爱恨伤人

当你找齐葛蕾夫人的三片尸块，我们可怜而痴心的守墓人终于将她复活。如果你成全他们可以得到10点的善良点数，当然如果你想试试娶一个僵尸新娘是什么样，也可以横刀夺爱，站在房间里不离开，葛蕾夫人会爱上你，但你也得到了10点邪恶点数。不过只要完成任务你就一定可以获得8500点的声望。

墓园庄园

这里的BOSS死灵人首领算是相当难缠的敌人。他有着4000点的HP，而且对于大部分的魔法有抗性。不过它的弱点和其他的死灵人一样害怕火魔法，所以可以先利用3级时间魔法放缓它的速度，然后趁机蓄高级的火魔法来攻击他。瞄准他的头部射击也比较有效。需要注意的是这个BOSS的巨刀攻击力相当高，一定要保持距离作战。

托比城乡促进会

这个任务没有太多需要注意的地方。只是在最后回到托比的屋子找他时，需要敲4到5次门他才会开门。进门以后你可以用"咆哮"等威胁的表情将他吓跑。如果你没有学会这些表情的话也可以直接杀了这个骗人的家伙，但这样也会得到30点邪恶值。

邪恶的幽灵沼泽

山姆和麦克斯又惹祸了，这个任务不会有和善恶有关的选择，也没有特别需要注意的地方。

技之英雄（二）

在见过李弗，并正准备从密道逃亡的时候，千万别错过了一笔金子。就在密道口旁的抽屉里你可以直接拿到1000块金币。

在逃出密道并和其他两位英雄会和之后，将是一场大战。这里会出现有着7000点HP的大型魔力方锥。这个方锥同样对于大部分的魔法有抗性，但是它害怕闪电魔法、子弹以及弓箭的射击。如果它的白色核心仍然在方锥里，你是丝毫也伤不到它的。

先跑到葛斯所在的坡上，一旦葛斯用能力逼迫白色的球状核心露出来时，就是你攻击的大好时机。



途中大型方锥可能会一次性召唤10个敌人以及小魔力方锥，尽量让李弗和汉默儿来对付杂兵，集中精力对付大方锥。如果敌人过于靠近你和葛斯，你可以先用时间魔法放缓他们再用其他的招数来扫清。

因果轮回

随着剧情的发展你会回到童年,和姐姐萝斯共度短暂的一天时间。这里会有20个瓶子可以射击,但就算你全部击碎了它们,也只是一场小孩的游戏而已,不会发生任何事。如果你已经在这个世界里玩够了,就可以到床边去睡觉触发最终的剧情。



命运的选择

在路西恩死后,你将面临一个可以扭转命运的选择:

牺牲: 这是最无私最纯粹的选择,所有在修建玄天巨塔时死去的人们都会复活。但你不会得到财富,也无法让你所爱的人复活(包括你的小狗,这会让你不能再进行和挖掘有关的任务)但人们会为你的至善之举塑一座雕像。你会得到300点的善良和500点的纯真。

家庭: 选择家庭,你所爱的家人以及你的狗狗都会起死回生。这个决定无关善恶,只是会增加你500点的堕落。这也是惟一可以救回狗狗,去完成剩下的挖宝任务的选项。

财富: 选择财富,你将得到一笔超过你想像的财富,能买到任何你想要的东西。但不管是修建玄天巨塔中枉死的人们或是你的家庭和狗狗都不会复活。这真的是你想要的吗?它会为你增加300点的邪恶和500点的堕落。

现在你已经是历经磨难的英雄了,请慎重地做出自己的选择吧。



永远的幸福生活

在通关之后你还可以继续进行游戏,如果你在经历了结局之后一时间感到有点空虚,我们为你提供以下的几个继续生活的建议。

做个地产大亨: 阿尔比恩还有太多你没有买下的地产,在完成一些支线任务后你还可以买到一些特别的地产。你可以用自己的钱逐渐建立一个自己的帝国,当你的地产总值达到250万金币之后你就会成为国王,或是王后。

完成支线任务: 像是考古学家、刺杀任务、解救奴隶或是贩卖人口等任务都可以在现在解决。

经营自己的家庭: 你的婚姻稳定吗?你可以尽情地多生几个孩子。或是在别的城镇再组建一个家庭。有很多这方面的成就正等着你解开呢。

做个收集者: 你是否已经找齐了阿尔比恩大陆上的50个石像怪和50枚金钥匙了呢?那些恶魔之门呢?或许还有不少古墓你还没有去探过呢。(见阿尔比恩国家地理)

做个大玩家: 你可以完全不管那些任务啊,家庭啊。还有很多酒吧的赌博游戏值得你慢慢玩。又或者是继续接各种工作来做,闲下来做个酒保,砍砍木头也是不错的。西崖的靶场也仍旧为你敞开大门。

上Live会朋友: 你可以上Live去和其他人一起冒险或是互相帮助解开联机的成就。



通关后的支线任务

亮木森林高塔

这一任务中将会有一个非常有性格的"宝箱",你会被他带到5个不同的区域进行战斗。只有你杀掉它那些亲爱的朋友们,你才能得到宝箱中的一颗价值10万的钻石外加10万金币。



注意了,宝物可没有就此拿完哦!用最终宝箱旁边的床从噩梦中回到亮木森林高塔之后,你还可以再去睡塔里的那张床。这次你会以成年人的身形进入噩梦,直接走到最终宝箱的位置附近。你可以向表情雕像做胆小鬼的表情,打开通往木屋的门。进到里面就可以从箱子里拿到绿宝石。

买下农场吧! 有了从这个任务中拿到的钱,你可以轻松地买下农民吉尔斯的亮木农场。你会从他的卧室里找到一把闸门钥匙,然后穿过谷仓里的地门前往地窖会拿到一把传奇喇叭枪。

刺客

在完成精之英雄的主线任务之后。你可能就发现了越来越多的人开始埋伏着要杀掉你。这是因为路西恩对你下了通缉令。尽管通关后路西恩已死,敌人仍然会偶尔偷袭你,你必须在打败至少四次不定期的攻击之后凑齐4张地图碎片才能前往敌人的老巢。在包尔湖、强盗海岸之路、亮木森林以及西崖和路克山脊这些地方才可能碰到他们。



费尔法斯城堡



想买下费尔法斯城堡可不是件容易的事,你得攒够100万金币。买下它之后你可以在路西恩的床上睡觉会得到难以置信的奖励属性加成,一定要去试一试。

快速赚钱! 想要诚实又快速的赚钱最好的办法就是去找一家酒吧将酒保的星级练到最高,在最大的金币加成情况下,你每斟一杯啤酒就可以得到1125块金币。还有个办法就是装备好打怪物可以奖励金币的武器(将带有相关属性的宝石镶嵌到武器上。)进入试炼竞技场,每次你都可以大赚一笔。

费尔法斯古墓: 根据支线目标干掉图书馆中的敌人之后,管家会为你指出古墓的入口,在古墓的最后会有一瓶变性药水,如果你希望改变性别就喝下它,但千万慎重,世上可没有第二瓶了。

告密

如果你之前一直过着有两个家庭的双重生活,那现在可要小心了。告密者会敲诈你。付2000金币就能让他闭嘴,你也可以拒绝给钱,但那会让你的家庭破裂。或者你可以干脆杀掉告密人,这样可以保住你的秘密,至少你暂时安全了……

援救

这个任务只有你有孩子才能接的到。回家之后你会被告知孩子自己出去冒险了,于是你得前往霍比人的洞穴去救出自己的亲骨肉。

阿尔比恩国家地理

Albion Atlas

挖掘阿尔比恩的点点滴滴！

经常在阿尔比恩大陆游走的英雄们应该都听说过石像怪和恶魔之门的传说。更别提那些银钥匙啊，宝箱啊，挖掘点啊，这些都是让阿尔比恩的寻宝猎人们蠢蠢欲动的好东西。不过不要担心，这次为大家奉上的这本《阿尔比恩国家地理》将对全地图、全宝藏、全石像怪和所有的九道恶魔之门进行详细讲解、分析。让你开始更有效率的寻宝之旅。



石像怪

打碎全部50个石像怪不仅可以获得25点成就，还可以打开6个石像怪宝藏任务中的宝箱，更关键的是打破第6个宝箱后面的墙，最后可以得到一把威力强劲的远程武器——射必死。石像怪在阿尔比恩的大陆分部极广，它们有发着晶亮白光的双眼，当你靠近时还会不断用嘲讽的语气来戏耍你。如果带上耳机或是你的音响立体声效果比较好的话，定位石像怪的位置会更方便。

恶魔之门

或许你已经遇到了在阿尔比恩大陆上隐藏着的长着面孔的石门，打开他们会有丰厚的回报。而且他们的幽默感还都不错。下面也将为大家列出如何让他们给你乖乖让路的办法。

图例

宝箱　挖掘地点　石像怪　潜水点　银钥匙　恶魔之门

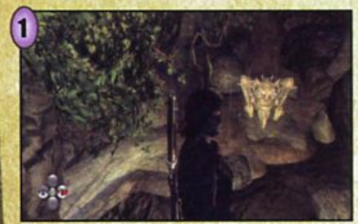
执政官的绳结（亮木森林）





进入亮木森林高塔，到达第二层平台。传送点的左侧会有一个有缺口的护栏走近就可以从那里跳下到“执政官的绳结”这个隐藏迷宫，从水里上岸后，转身就可以射死这里的石像怪。

强盗海岸



沿着着西崖小径南边一条长长的小岔路走到头会有一个小洞穴，在洞穴内的左侧岩壁上你会找到石像怪。



强盗海岸西崖小径的一个建有石塔的强盗据点，爬上有宝箱的二楼，右侧的石柱上就可以看到石像怪。





血石



沿幽灵沼泽道路往港口顺路而下到岸边，跳下水向右边游到一片小沙滩上，然后向右侧伸出水面的岩石上看能找到突出的石像怪。

在如图所示的海边木塔的上你可以找到这一个石像怪。



在血石的南部你可以找到一个船坞，站在船坞门的左侧向巷子里面望就能找到。

1号恶魔之门



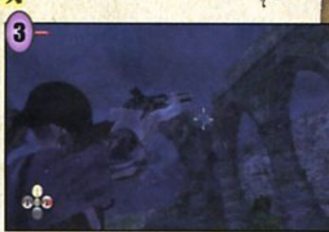
位置： 在从幽灵沼泽刚到血石的路上

说明： 最简单的一道门，你只要买把鲁特琴带上，到他的门前弹奏，注意鲁特琴要按住 A 做延长表情，一直到恶魔之门说要弹奏一个最强音为止。注意最后一定要让表情成功。奖励是大师级长剑。

包尔湖



如图所示的地方有一处废墟在建筑西侧的拱顶上会有一个石像怪。



在如图处的一片断壁间，从湖边抬头看就可以找到。



在包尔湖 1 号石像怪所在的同一个拱门的东侧，抬头看塔楼的高处也挂着一个石像怪。



在如图处的瀑布西侧山崖上有一个。



隐藏区域

在这个区域的北方有一个小渔塘，在"拯救查尔斯"的任务出现之后，这个鱼塘就会干涸露出新的古墓。



4号恶魔之门

位置： 先传送到包尔湖地区的吉普赛营地，然后查看地图前往地图西南顶角的小路尽头就可以找到这个恶魔之门。

说明： 不过这个悲剧作家需要你做一连串的表情去配合他，这可不容易做到，还是准备好了再去吧。需要用到的表情包括：嗜血狂啸、放屁、飞吻、咆哮、跳舞、大笑、侮辱、指指点点与嘲笑、崇拜、猥琐劲舞。进入之后你可以获得一颗高级镶嵌宝石。

包尔斯顿墓园



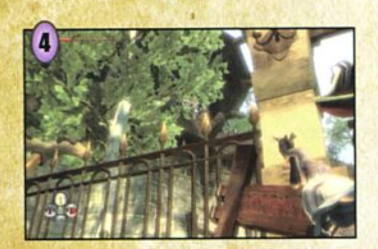
如图所示处墓室的右侧房顶上。



位于一个大墓室的顶端，距离稍远仔细观察一下就能找到。



进入如图处的花园，转身向左侧的房檐上就能找到。



在如图处的地方是一个大门紧闭的墓园，这个石像怪非常狡猾地躲在门后的屋檐下，有时会被树枝挡住，站在门口左侧的木牌前瞄准向上看细心一点就可以把它揪出来。

2号恶魔之门

位置：包尔斯顿墓园入口处很容易找到。

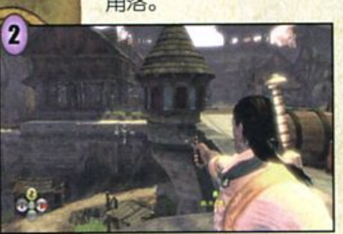
说明：他想要吃肉，没办法，就在附近到处乱跑的小鸡中找一只倒霉蛋踢到门上就行了。你会拿到一些可以买到的药剂。

扫清地窖

这个区域有三个地窖可以探宝，第一个在家具店的下方，第二个在通往费尔法斯花园的路上，第三个在靠近广场南边的屋子附近。

包尔斯顿市集

市政广场家具店上二楼在一个房间进门后转身，石像怪就在门框的角落。



走在桥的中段从北侧往 2 号石像怪所在的位置射击即可。

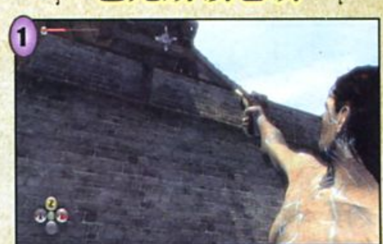


从包尔斯顿市集城门内的北侧第一个走廊进去，沿着梯子爬上城墙走到尽头就是石像怪的所在地。



在城门附近的马车夫身后的房间里你可以找到这一个石像怪。

包儿斯顿老镇



站在在如图所示处，靠近仓库的木塔下你就可以看到面向北面的石像怪。



在如图处你就可以听到石像怪的叫嚣，实际上它就在旁边的费陵官邸里面的楼梯转角处。你可以查看一下门口的所有权证书来确定房间的名字。

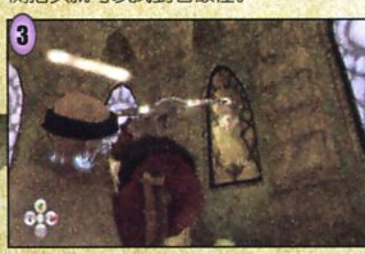
亮木森林



先传送到西崖小径，到如图处的废墟之前就可以找到附在墙上的石像怪。



游到如图的湖心岛上，绕到塔的南侧抬头就可以找到石像怪。



只有买下亮木高塔你才能打碎这尊石像怪，买下后上到最高的一层阁楼，向南侧的玻璃窗射击就可以打碎外面的石像怪。



3号恶魔之门

位置：亮木森林的西崖小径

说明：这个恶魔比较烦人先是要乳酪，在橡木镇就可以入手。随后又要辫子头、络腮胡、城市尖帽和裙子。在包尔斯顿老镇、包尔斯顿市集、血石、橡木镇进行一阵购物后耐心地等一会就开门了。里面会找到三件衣服。

费尔法斯花园



就在费尔法斯城堡正面的正上方墙上，非常容易看到。不过你的也得具备足够的聚焦瞄准的能力，站在合适的距离就可以射碎它。



买下费尔法斯城堡后，沿着入口大路走到大厅，向左进入图书馆石像怪就在书架的上面。



9号恶魔之门



位置： 费尔法斯花园

说明： 你不必去买下费尔法斯城堡。可以从大门楼梯下的通道直接到地下室去。这个恶魔之门的要求就是你得先打开所有的其他8扇门。进入后你可以得到一本诗集和5000金币。

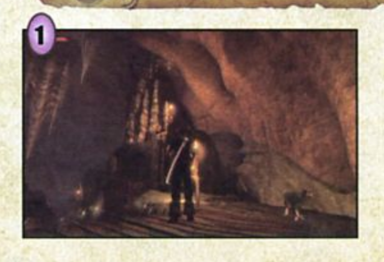


荒废要塞



首先得接下“谋杀”这个任务，然后根据指引进入刺客的老巢——荒废要塞，进门后往东边的那条路走，当走到一半的时候会听到石像怪的声音，向右看，它就在右边的树丛中。

英雄公会（包尔湖）



就是游戏初期特蕾莎给你封印可以解开的包尔湖中小岛上的洞穴。在工会内的第一个空间较大的洞穴里，你会听到石像怪的声音，往左侧的钟乳石柱后面看就可以找到。



霍比人洞穴（路克山脊）

就在霍比人洞穴中由很多木桥组成的螺旋房间的顶上，沿着螺旋的道路往上走到一定高度，向房顶看就可以找到石像怪。

嚎叫大厅（西崖）

石像怪在最大的有钉刺分隔带的房间里，从房间的一进门往左看就可以发现它。



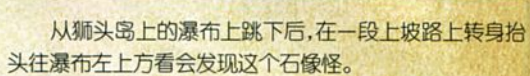


葛蕾夫人之墓（费尔法斯花园）

这个石像怪就在墓穴的入口处，它的面前就是一个向下的洞，在跳下去之前记得打碎它。

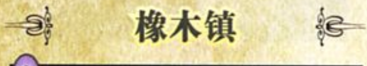
狮头岛

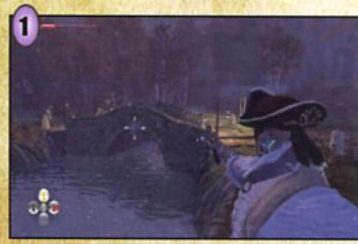




从狮头岛上的瀑布上跳下后，在一段上坡路上转身抬头往瀑布左上方看会发现这个石像怪。

橡木镇





到如图位置的面向石桥洞西侧，就可以找到石像怪。



绕到雕刻家所在的谷仓后面你就会发现这个石像怪。



走到图示的湖边你会找到在废墟上的石像怪。

5号恶魔之门

位置：橡木镇北端靠海岸。

说明：这个门很浪漫，你只需要找一个人当着恶魔之门的面求婚和飞吻就可以让他开门。你将获得门后的宁静农场和一个价值 32000 金币的梦幻小屋。记得在谷仓里会有一把王者之锤在等着你，不过在后期它的威力实在一般。



路克山脊



这个石像怪位于初期的霍比人的洞穴入口前右边不远的山崖上。站在如图位置就能看到，由于烟雾浓重需要细心点找。



从玄天巨塔归来后，走到如图的矿车轨道尽头就可以找到电缆架上附着的石像怪。



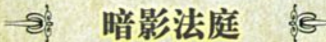
收集这个石像怪，你得先获得进入暗影阁的资格，然后穿过进门的庭院，往右手边的远角走就能发现墙上的石像怪。

8号恶魔之门



位置：先传送到路克山脊地区的路克山脊旅店，然后查看地图从南边的桥走过接着往东就能看到。

说明：这扇门只要你的小狗做出 5 种表情就会开门。查看一下你的小狗会哪些把戏再表演吧。里面是回忆小径，会有一些你儿时经历过的场景和一瓶生命药剂。



暗影法庭



暗影法庭内启动开关穿过第一个钉刺过道，转身你会发现石像怪就在你刚刚经过的门上。



卷首特稿 特别企划 典藏攻略 至尊年鉴 极限研究 软组织



进入有厄运轮盘的祭祀室，抬头往进房间的门上方看，就能找到。

位置在包尔斯顿墓园，完成"爱很伤人"任务后，买下墓园庄园。进入庄园的雪莱墓室，在打开隐形光桥的的房间，面向门口的方向向右看，墓室顶的火把旁就是石像怪。

英雄古墓

需接到"拯救查尔斯"的任务才能进入，在古墓中经过一个中间有水的大厅，一进过道转身在刚穿过的门上方可以找到石像怪。

双刃客古墓



进到古墓最终的房间里面转身向门的上方看去就会发现这一个石像怪。



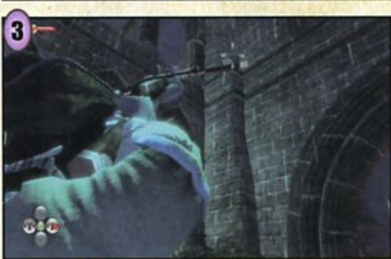
西崖



传送到西崖的亮木森林小径，走一段路之后，在左侧会有石门，穿过拿到宝箱之后，回头就能看到门上挂的石像怪。



先到路克山脊地图中 2 的位置，这里会有一座塔，这个石像怪在塔旁的断墙上，站在楼梯上可以射碎它。



在进入嚎叫大厅的入口外，转过身向左边的墙上看会发现石像怪躲在墙壁转角的石柱上。



从玄天巨塔回来后，在西崖的海岸下船走上去营地的坡道，路途中会听到石像怪的声音，抬头会发现它在坡道旁的山崖上。

6号恶魔之门



位置：西崖的最南部，去往咆哮大厅的必经之路上。
说明：你必须得把自己的让自己的堕落／纯真的指针指向堕落一边，至少也得在中间，他才会开门。获得后可以得到传奇级钉头锤。

幽灵沼泽

1 在如图标注处会有一个谷仓，你可以在内部的木架上方找到石像怪。

2 在水淹农田区域的北边有一个大房子的外面会找到它。

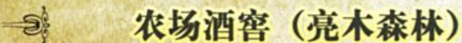
3 通过一段廊桥，如图处的道路右手边的一片遗迹中一座拱门上你会发现石像怪。

4 从西南部的一个圆形的墓地穿过下坡时转身，抬头看右手边的墓穴上会有一个石像怪。

7号恶魔之门

位置：到幽灵沼泽的淹水的农田是最近的路。一直走到地图的东北顶点就能看到他。

说明：他的要求是要你带11个知识分子、上层阶级或者至少是中产阶级的观众去看他的表演。你最好已经赢得了足够的威望。你将会得到另一把传奇级的武器。



农场酒窖（亮木森林）



回声之洞（橡木镇）



宝石洞穴（路克山脊）



费尔法斯古墓



死者大厅



01
02

石像怪宝藏




李弗的密道
01
04
02
03
01
噩梦之洞
01
02

老锡矿洞（西崖）



玄天巨塔



沉船洞穴（接到“被诅咒的金银岛”任务之后）

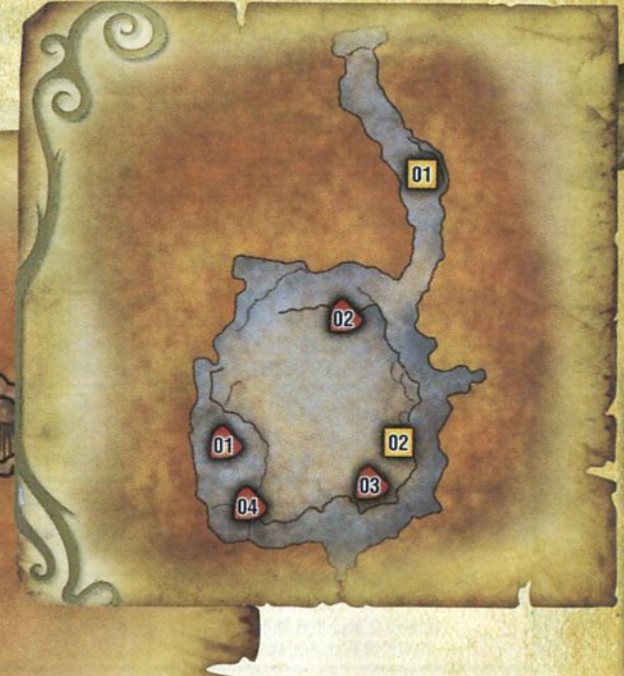


圣女泉洞穴（橡木镇）



瀑布洞穴（路克山脊）

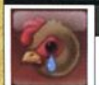
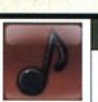
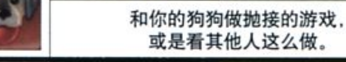
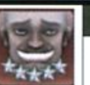
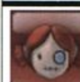
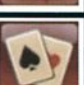




小井（幽灵沼泽）



游戏全成就列表

图标	成就	点数	说明
	考古学家	5	根据狗的指示挖出地下埋藏的东西，或是看其他的英雄这么做。
	踢鸡高手	5	把鸡踢到相当远的地方，或是看到别的英雄这么做。
	跳崖高手	5	跳下五百英尺的悬崖，或目睹别人这么做。
	训犬师	5	教会你的小狗一个花招，或看别人这么做。
	歌德风格	5	英雄必须有着黑色的头发，黑色的外套和黑色的妆容。
	多头衔英雄	5	改变你英雄的头衔，或是看别人这么做。
	猎人	5	杀死一只兔子。
	彩绘英雄	5	在身体的所有部位刺上纹身，或是看到其他的英雄这么做。
	社会公敌	5	犯下猥亵的罪名或是看别人这么做。
	缪斯	5	让吟游诗人为你遍歌传扬你的英雄事迹。
	说服高手	5	取得村民的好感，让村民送你礼物，或是看别人这么做。
	爱狗人士	5	和你的狗狗做抛接的游戏，或是看其他人这么做。
	恶棍	5	从别人的屋子里偷到东西，尽管附近有人，却没有被发现。你也可以看其他人这么做。
	爱现高手	5	对村民做出一个完美的表情，或是看其他的英雄这么做。
	花心鬼	5	参加一场堕落的卧室聚会，一定要有多人参加哦。
	捣蛋鬼	5	在战斗中对敌人做表情，让他们反应出恐惧、生气、欢乐、困惑四种表情。
	大法师	10	用一个魔法一次性干掉 5 个人类敌人。
	工艺大师	10	成功的将一份打工工作升到 5 级，或是看别的人这么做。
	重婚者	10	已婚的英雄又结一次婚，或是看到其他的英雄这么做。
	黑骑士	10	先射击死灵人的手部打掉它的武器，再射击头部干掉他。
	好伙伴	10	表演一个合作的表情
	布偶收藏家	10	收集齐所有的英雄布偶或是看其他的英雄这么做。
	双重威胁	10	和朋友联机同时攻击一个敌人。
	决斗高手	10	连续使出全速的连击，或是看到别人这么做。
	处决者	10	在暗影神殿里献祭 10 个活人，或是看其他的英雄这么做。
	赌徒	10	英雄必须在一次酒吧游戏里赢得 500 块钱，并且至少每种游戏都玩过一次。
	为人父母	10	养育一个孩子，或是看其他英雄的孩子。

图标	成就	点数	说明
	派对狂	10	三分钟内将5名村民灌醉，或是看其他的人这么做。
	慈善家	10	送一份礼物给 Xbox Live 上的朋友，或是看到别人这么做。
	彩衣魔笛手	10	开一场至少有5个村民跳舞的聚会，或是看其他的英雄这么做。
	房地产大亨	10	一个房产卖出价是你买进价格的两倍。
	浪漫高手	10	带一位村民进行一次完美的约会，或是看其他人这么做。注意地点和表情都非常重要。
	神枪手	10	一枪击杀三个敌人，或是看其他的英雄这么做，
	百年好合	10	和别人结婚或是看其他英雄结婚。
	优良员工	10	你必须在某份工作的时候取得足够高的连击成功。
	极端主义者	15	达到100%的纯洁或是100%的堕落，你也可以看别人这么做。
	完美典范	15	达到100%的善良或是100%的邪恶，也可以看别人这么做。
	损人利己	25	结局时选择满足个人的需要。
	家庭	25	结局时选择满足一些人的需要。
	石像怪寻宝专家	25	找到石像怪传奇宝藏。
	囤积高手	25	找到所有的银钥匙或是看到其他人这么做。
	自我牺牲	25	结局时选择成全最多人的需要。
	傲慢的家伙	25	在英雄的童年时代拿到5枚金币。
	名流之士	50	达到50000点声望，或是看到其他人这么做。
	完整主义者	50	拿到所有的表情、小狗花招以及能力，或是看其他的英雄这么做。
	新英雄	50	通过初期包尔湖的剧情。
	技之英雄	100	完成“技之英雄”的主线任务。
	力之英雄	100	完成“力之英雄”的主线任务
	精之英雄	100	完成“精致英雄”的主线任务。
	阿尔比恩的统治者	100	拥有价值超过250万金币的地产，或是看到其他英雄做到这一步。



难点成就指南

剧情成就

一共有8个，会随流程拿到。最后在结局中不同的命运选择会对应“家人”、“损人利己”、“自我牺牲”三个成就。想要在一次通关中拿全三个成就的话，就得在做出选择拿到成就之后立刻退出游戏，然后再进入游戏重复做两次选择。



收集成就

布偶收集家（10点）：在西崖营地的靶场得到第二名就可以随机得到5个布偶中的一个，之后不管你得几次第二名也只能拿到同一个布偶。你只有上线后不断地和别的英雄交换，才能继续得到新的布偶。还会有第6个特别的“英雄布偶”你必须去完成 www.fable2.com 上的特定挑战。



石像怪寻宝专家（25点）：石像怪一共有50个，很多都在你完成支线任务的时候会碰上，他们有一双发光的眼睛，通常都附在高处的建筑上，喜欢用各种尖酸的话来调侃你，如果旅行中听到这种贱贱的声音，你可以循着声音用枪打碎他们。之前你需要先学会瞄准技能。你还可以从石像怪的宝藏洞窟中逐步打开6个宝箱。打开所有宝箱后，打破最终宝箱后的墙可以得到十字弓——射必死，攻击力极为强劲。

完整主义者（50点）：要想得到它，你必须学会所有36种表情，10个小狗花招和学会所有16种能力。其中大多数都可以随着剧情的发展在包尔斯顿市政广场的书店里买到。有一些表情的拿法比较特殊，归纳在右边的表格中。

角色表情

飞吻：达到2500声望即可。
拍我马屁：达到20000点声望即可。
道歉：善良值处于25%。
鲁特琴：从杂货商人那里买一把就可以了。
帽子、头带、大胡子：在 Live 玩酒吧游戏胜出。
大笑：善良值处于50%。
敲诈：邪恶值达到100%。
战栗笑声：达到10000点声望。
威胁：邪恶值至少50%。

小狗花招

后空翻：在在线酒吧游戏中赢得两星级幸运之塔锦标赛。
咆哮：在石像怪的宝藏箱子中获得。
装死：在包尔斯顿墓园获得。
双脚站立：在包尔湖的某个箱子里获得。

战斗成就

神枪手（10点）：将至少3个敌人引成一排，然后用从幽灵沼泽的恶魔之门里得到的穿孔步枪射击即可。

派对狂（10点）：先表演跳舞或是鲁特琴吸引足够多的人，然后在3分钟内快速的将事前买好的酒送给他们。

捣蛋鬼（5点）：先找一些低等级敌人，然后打到剩一两个，再用时间魔法，然后就可以对他们做四种表情来。分别是嗜血狂啸、竖中指、放屁和装死。

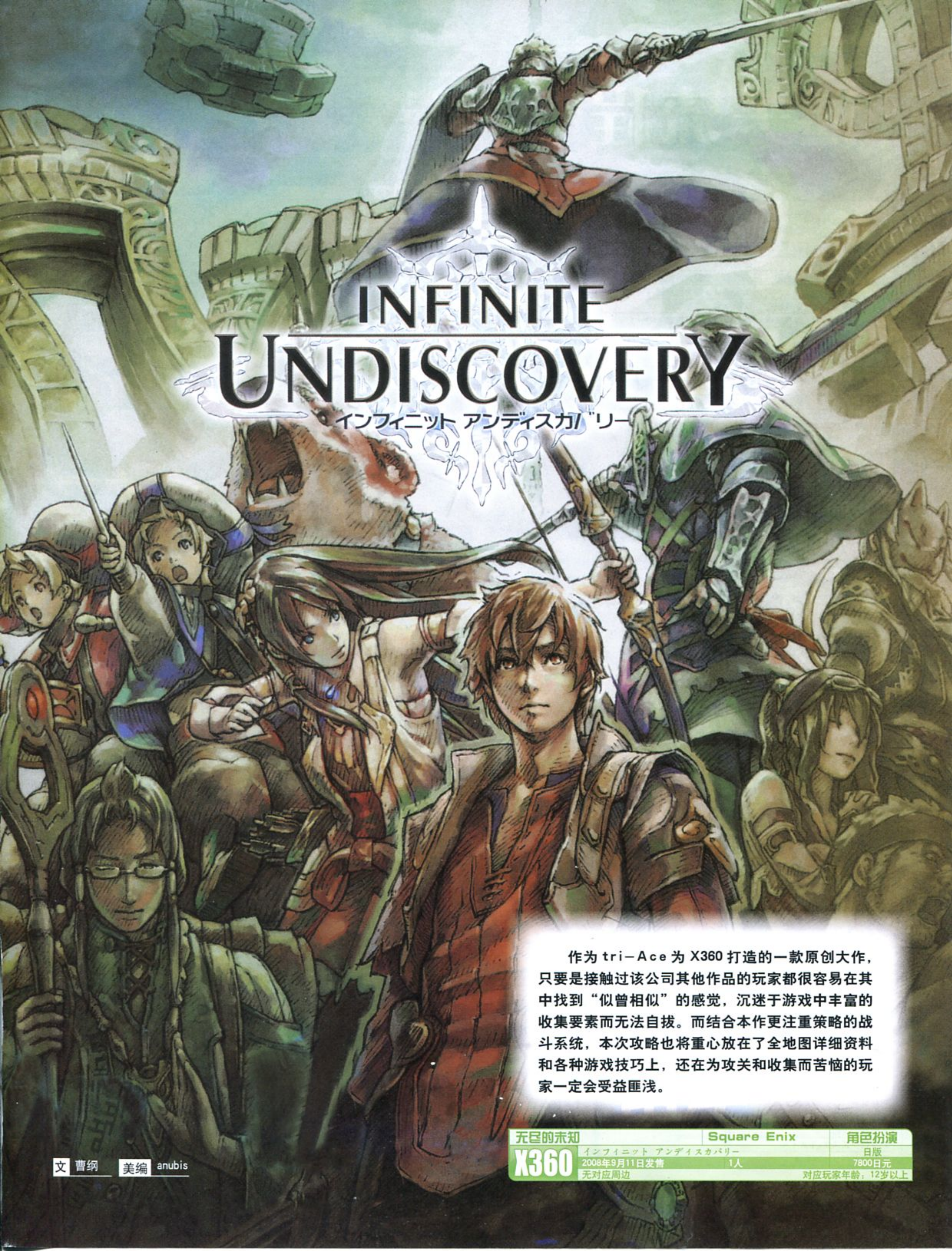
跳崖高手（5点）：在金银岛的任务中有一处必经的悬崖就可以解开。

多人成就

双重威胁（10点）：和朋友联机同时攻击一个敌人。

好伙伴（10点）：和朋友合作同时做一样的表情，按住A键延长表情后同时放开。





作为 tri－Ace 为 X360 打造的一款原创大作，只要是接触过该公司其他作品的玩家都很容易在其中找到“似曾相似”的感觉，沉迷于游戏中丰富的收集要素而无法自拔。而结合本作更注重策略的战斗系统，本次攻略也将重心放在了全地图详细资料和各种游戏技巧上，还在为攻关和收集而苦恼的玩家一定会受益匪浅。

无尽的未知		Square Enix	角色扮演
X360	インフィニット アンディスカバリー		日版
	2008年9月11日发售	1人	7800日元
	无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上

文 曹纲　美编 anubis

通关流程

为了便于玩家探索地图，地图中除了用绿色标注的“采集点”外，对于需要特定同伴的技能才能打开的“宝箱”也进行了说明，而“探索物”一栏中的道具则只有利用ルカ的特性“落ち着きナシナシ”或グスタフ的CS技能“嗅觉”和“超嗅觉”才能发现。

基本操作		
按键	收刀时	拔刀时
左摇杆	跑动	跑动
右摇杆	转动视角	转动视角
R3	锁定目标	锁定目标
方向键上下	改变战斗指针	改变战斗指针
方向键左右	改变乐曲	改变乐曲
A键	调查、对话、决定	小攻击（长按为使用战斗技能1）
B键	取消	大攻击（长按为使用战斗技能2
X键	演奏乐曲、连接攻击	演奏乐曲、连接攻击
Y键	回复指示、连接攻击	回复指示、连接攻击
LB键	切换到标准视角、改变锁定对象	切换到标准视角、改变锁定对象
RB键	和同伴同行	和同伴同行
LT键	–	反弹
RT键	拔刀	收刀
START键	暂停	暂停
BACK键	打开菜单	打开菜单

宝箱开启方法	
有锁的宝箱	带上ヴィーカ或者コマチ后开启
水中或者高处的宝箱	利用コマチ的CA获得
障碍物后的宝箱	利用バルバガン或者グスタフ的CA破坏障碍物



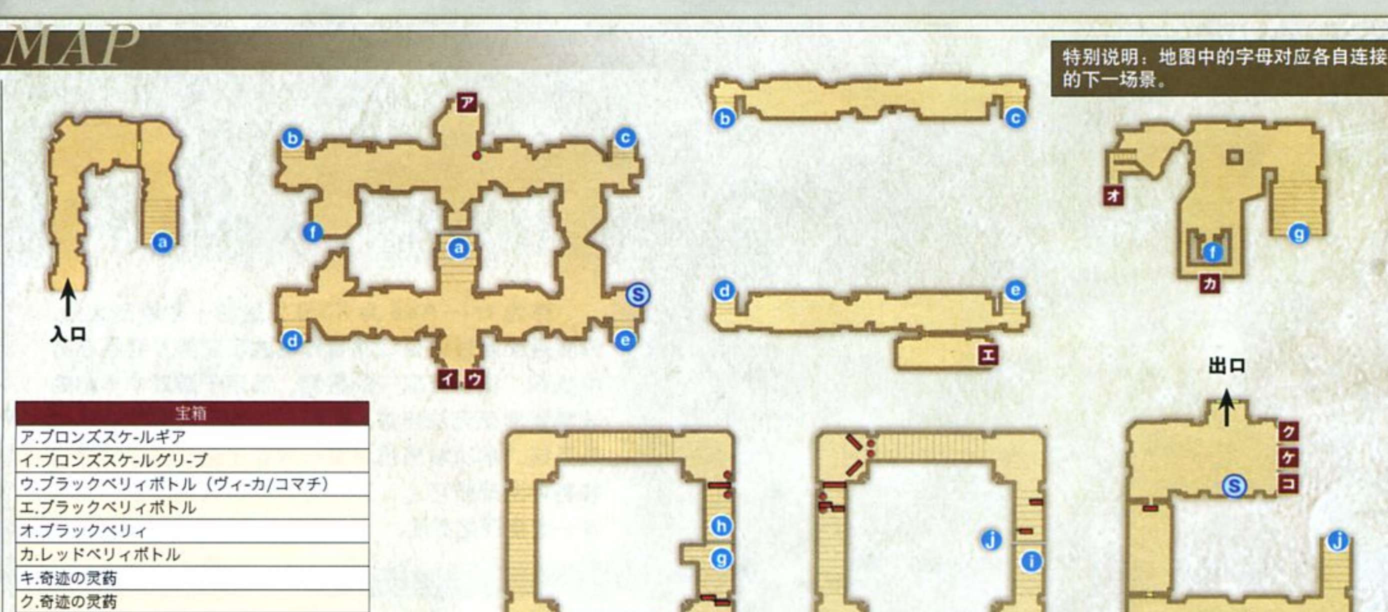


グラ-ド监狱

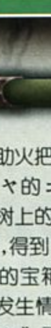
初期剧情后是教学和强制战斗，アーヤ成为同伴，之后获得一些回复道具。继续前进会有记录点，附近可发生任务“金货を家族へ”，不要错过。接下来依旧是教学战斗，按照提示使用アーヤ的CA（コネクト攻击）イーグル・ラプターズ来攻击远处无防备的敌人，可获得奇袭效果，同时解开奇袭的成就。

乘坐升降机上去之后，会遇到第一个BOSS“兽使いヴェンバット”，由于现在是无法打倒它的，所以只能沿着台阶向上逃走，途中挡路的路障可以破坏，至于攻击火药桶则会发生爆炸，对周围造成较大的伤害，目前可以不用分心理会。接近出口时会发生情节，按照提示用アーヤ的コネクト攻击イーグル・ラプターズ引爆火药桶炸飞BOSS，之后不要急着离开，回去破坏所有的路障，会获得第一个SITUATION BONUS，效果为HP、MP全回复，破坏所有的火药桶之后则可解开**成就“爆破魔”**。





宝箱
ア.ブロンズスケ-ルギア
イ.ブロンズスケ-ルグリ-ブ
ウ.ブラックベリィボトル（ヴィ-カ/コマチ）
エ.ブラックベリィボトル
オ.ブラックベリィ
カ.レッドベリィボトル
キ.奇迹の灵药
ク.奇迹の灵药
ケ.ブロンズスケ-ルメイル
コ.レッドベリィボトル



グラ-ド森林

借助火把的照明来逐步前进，途中用アーヤ的コネクト攻击全部射落有火把的树上的果实可获得 SITUATION BONUS，得到“ブルーベリーボトル”，而水中的宝箱现在还无法获得。接近桥后会发生情节，BOSS“兽使いヴェンバット”再次追击而来，此时仍然是无法打倒它的，继续逃跑吧！到达指定地点会发生情节。

在宿营地有存档点，和アーヤ对话两次会发生情节，之后则是众人护卫，カペル则抱着アーヤ前进。虽然有同伴的帮助会轻松得多，但还是要注意自己不能受到任何伤害，这关系到成就的获得。另外，这期间强制获得的武器エンブレムソード是用来打造カペル最强武器“神剑苍龙”的必须素材，千万不要卖掉。





宝箱
ア.レッドベリィボトル
イ.ブリ-ベリィボトル
ウ.魅惑の香水（コマチ）
エ.奇迹の灵药
オ.奇迹の灵药
カ.ブラックベリィボトル
キ.ブラックベリィボトル
ク.战士の追忆（バルバガン/グスタフ）

采集点
あ.ブルガスアップル
い.メディカルハ-ブ
う.引发“着臭状态”并强制遇敌
え.ブルガスアップル
お.メディカルハ-ブ

探索物	
ルカ	薄羽/ガラクタ/コルク泡材/触角/毒针
グスタフ	グラ-ドオニオン/蜂蜜/ブルガスアップル/メディカルハ-ブ/レッドベリィ



MAP

宝箱
ア.战士の追忆（バルバガン/グスタフ）
イ.ウッド·ミミックボックス（バルバガン/グスタフ）

采集点
あ.レッドベリィ
い.メディカルハ-ブ

探索物	
ルカ	ガラクタ/コルク泡材/魔物の爪/魔物の骨/ラビットの端革
グスタフ	グラ-ドオニオン/野兔の肉/野狐の肉/フレッシュハ-ブ/レッドベリィ

ルセ平原

这里可以看着一个简短的小游戏，抱着アーヤ到达モンタナ村即可，途中不受到伤害的话，到达时获得 SITUATION BONUS（EXP+500）。如果从之前森林出发时就不受到伤害，那么获得**成就“逃走者”**。

モンタナ村

前往中央坡路上的民家，进入后发生情节，アーヤ留下修养，ルカ和ロカ则作为新同伴加入。记得开始任务“友达ヒヤネを探して”，这关系到下一迷宫中的 SITUATION BONUS 的获得。





龙骨の祠

操作迷宫中的开关可以开灯照亮周围，完成任务“友达ヒヤネを探して”可以获得SITUATION BONUS（EXP+1000）。最深处的门需要完成谜题才会打开，利用ルカ的技ペンギンズ・パレード，操纵附近的蛇和蝙蝠敌人来到门前即可打开门。注意进去后就是BOSS战，并没有存档点，不放心的话，可以回村子存一次档。BOSS战时先清理杂兵，之后需要利用地形来躲避青龙的吐息。胜利后获得青龙のアマリスタ、青龙のフルート，同时学会乐曲破魔の波、千の知觉。绕到最上方后，演奏千の知觉可以打开隐藏通道，利用它回到村子，以后会有很多类似的情况，看到画面有扭曲等情况，演奏千の知觉就可发现宝箱或者隐藏通道。



MAP

ア 岩 イ a b ウ エ オ カ キ

入口

宝箱
ア.550フォル（バルバガン/グスタフ）
イ.解毒药
ウ.奇迹の灵药
エ.ブラックベリィボトル
オ.音乐家の羽ペン
カ.魔术师の追忆
キ.奇迹の灵药

探索物	
ルカ	蝙蝠の翼/サンドスト-ン/蛇の抜け壳
グスタフ	动物の肉/モンタナポテト



モンタナ村

回到民家后アーヤ重新归队，而且可以开始制作物品，利用アーヤ制作ベリィ100%ジュース后出售，可赚取一些初期的资金。





ルセ平原

向右上角前进，途中有些高处或者被岩石挡住的宝箱现在无法获得，暂时不用理会。接近城门时会有记录点，记得存档，接下来会进行一场攻城战，直接砍城门是不明智的，先去打倒周围的敌人，消灭一定数量后会发生情节，我方有投石车助阵，利用投石车可以砸开城门，也可以砸城墙上的敌人（使用时要先收刀，蓄力满后再砸）。3 分钟后打开城门可获得 SITUATION BONUS（EXP+3000），用投石车打倒 10 个敌人则可以获得**成就“投石王”**。

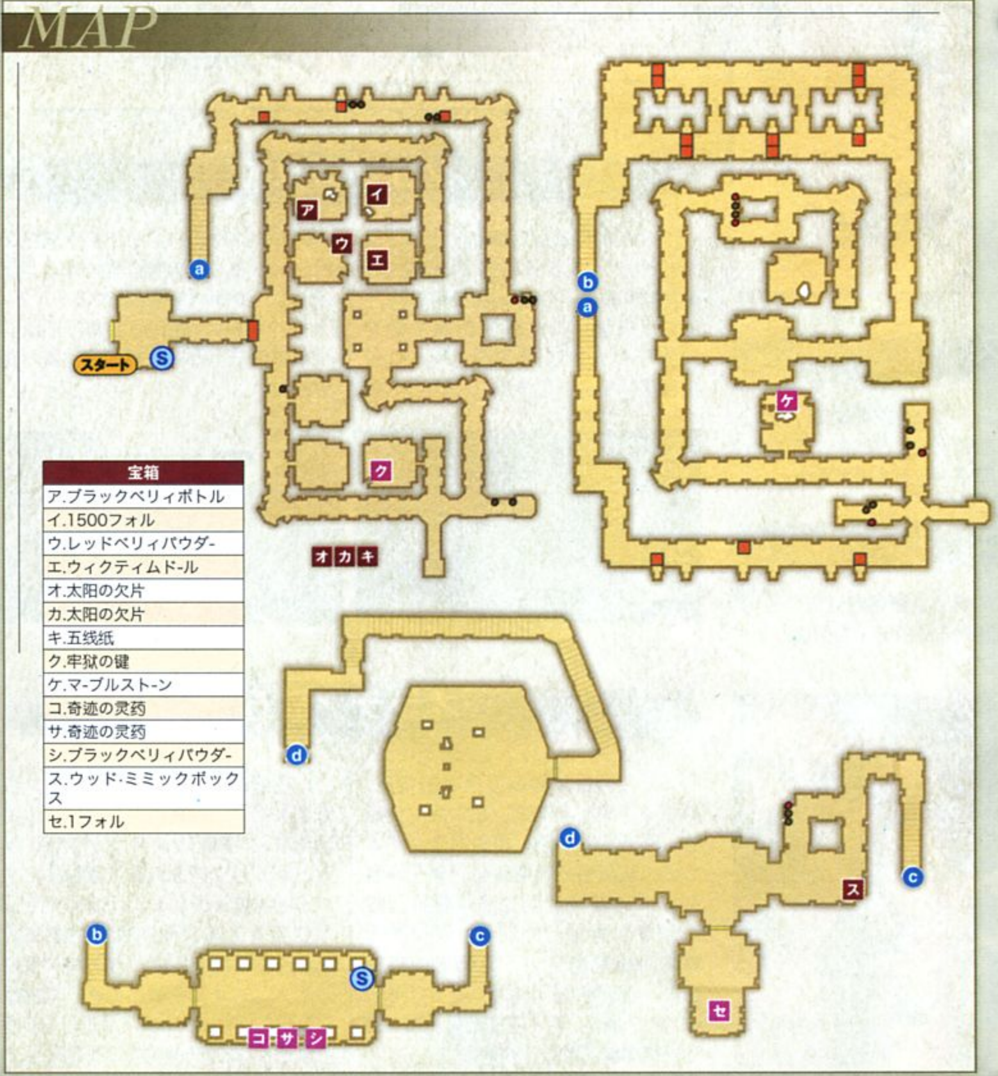




宝箱
ウ.盗贼の追忆（コマチ）
エ.750フォル
オ.佣兵の追忆（バルバガン/グスタフ）

采集点
あ.レッドベリィ
い.メディカルハーブ
う.フレッシュハーブ

探索物	
ルカ	ガラクタ/コルク泡材/魔物の爪/魔物の骨/ラビットの端革
グスタフ	グラードオニオン/野兔の肉/野狐の肉/フレッシュハーブ/レッドベリィ



宝箱
ア.ブラックベリィボトル
イ.1500フォル
ウ.レッドベリィパウダ-
エ.ウィクティムドール
オ.太阳の欠片
カ.太阳の欠片
キ.五线纸
ク.牢狱の键
ケ.マ-ブルスト-ン
コ.奇迹の灵药
サ.奇迹の灵药
シ.ブラックベリィパウダ-
ス.ウッド·ミミックボックス
セ.1フォル

プレヴェン城

进入后有存档点，在エンマ处可购物，接下来则是一个很麻烦的成就。进入后上方四个房间里面有 4 个苍王国士兵，按照顺时针顺序，每过 4 分钟他们中会被杀掉一个，需要拿到“牢狱の键”来开门救人。4 个键的入手方法各有不同：打倒上方房间通道处的シール·サーヴァント可获得一个；下方中部房间中的宝箱可开出一个；和二楼下通道中部石像旁的老鼠对话可获得一个。而从二楼中部房间的宝箱中获得マーブルストーン（要使用音乐千の知觉才会出现），然后和二楼左上角的老鼠对话获得アイアン钢（记得先使用太阳の欠片并且带上ルカ同行），接着到三楼后エドアルド加入，用他的锻冶制作出第四个牢狱の键。另外受时间的时间，建议获得前两个牢狱の键后先去救出两个士兵，获得后两个牢狱の键后再去救另外两个。全部救出后获得 SITUATION BONUS（EXP+3500）以及**成就“救世主”**。

三楼的情节之后，在左侧利用音乐千の知觉发现隐藏的道路，继续前进会是BOSS战。这是第一次和封印骑士的战斗，两分钟内结束战斗可获得 SITUATION BONUS（イエローベリィボトル、ホワイトベリィボトル），胜利后会有破坏第一个锁的剧情，同时获得**成就“苍の锁解放”**。



ルセ平原

シグムント等人加入后，我们要经过平原前往左上侧的王都ブルガス。不过这时候也可以先回到モンタナ村，利用エドアルド的锻冶制作スマイルチャーム（シーブの薄革 ×2）来快速赚钱，惟一注意的是，该物品需要 IC 等级 3 才能制作，所以建议先制作サンドストーンリング（サンドストーン）来提升等级。



采集点
あ.レッドベリィ
う.フレッシュハーブ
え.アレイズハーブ

宝箱
カ.ブルーベリィボトル（ヴィーカ/コマチ）

探索物	
ルカ	ガラクタ/コルク泡材/魔物の爪/魔物の骨/ラビットの端革
グスタフ	グラードオニオン/野兎の肉/野狐の肉/フレッシュハーブ/レッドベリィ

王都ブルガス

进入后会发生情节，ミルシェ加入。入城后会发生情节，之后先和ミルシェ对话，然后再和シグムント对话，再去东侧完成祝福仪式。仪式之后可以前往下一个目的地，不过建议先在这里将一些支线情节完成。

オラデア砂丘

经过ルセ平原往左下前进，可以来到オラデア砂丘。在这里队伍会分成两队，可维持距离合作前进。在中途会发生情节，注意附近有存档点，接下来继续往南前进，可到达ショプロン村。





采集点
あ.レッドベリィ

宝箱
ア.10000フォル
イ.イ-グルアイ（ヴィ-カ/コマチ）
ウ.炼金术师の追忆（コマチ）
エ.五线纸
オ.1000フォル

探索物	
ルカ	グラナイト/ケナフ草纸布/サボテンの针/シ-プの薄革/鸟の瞳
グスタフ	オラデアキャロット/ショプロンピ-マン/フェイエ-ル小麦/フェイエ-ルレモン/ブル-ベリィ

ショプロン村

进入后需要重新编队，组成 3 队来打倒敌人以及破坏 12 个水晶。注意其中有两个在空中，需要用ア－ヤ的 CA 来破坏，此外还有两个需要吹奏千の知觉才会出现，而 3 分钟全部破坏的话，可获得 SITUATION BONUS（EXP+5000）。接下来会进行 BOSS 战，两分钟打倒 BOSS 可获得 SITUATION BONUS（グラナイト、スチ－ル钢），胜利后会有破坏第二个锁的情节，同时获得**成就“橙の锁解放”**。





オラデア砂丘

经过沙丘来到有存档点的中部，然后往西南方向前进，途中会发生情节。和难民对话后，再去报告シグムント，队伍会分成两部分，カペル要带人护送难民返回村子，而护卫难民时要注意他们的安全，尽快清理掉途中出现的敌人。无伤送到存档点后，可获得 SITUATION BONUS（EXP+7000），新月之民没有人死亡的话获得**成就“新月の守护者”**。

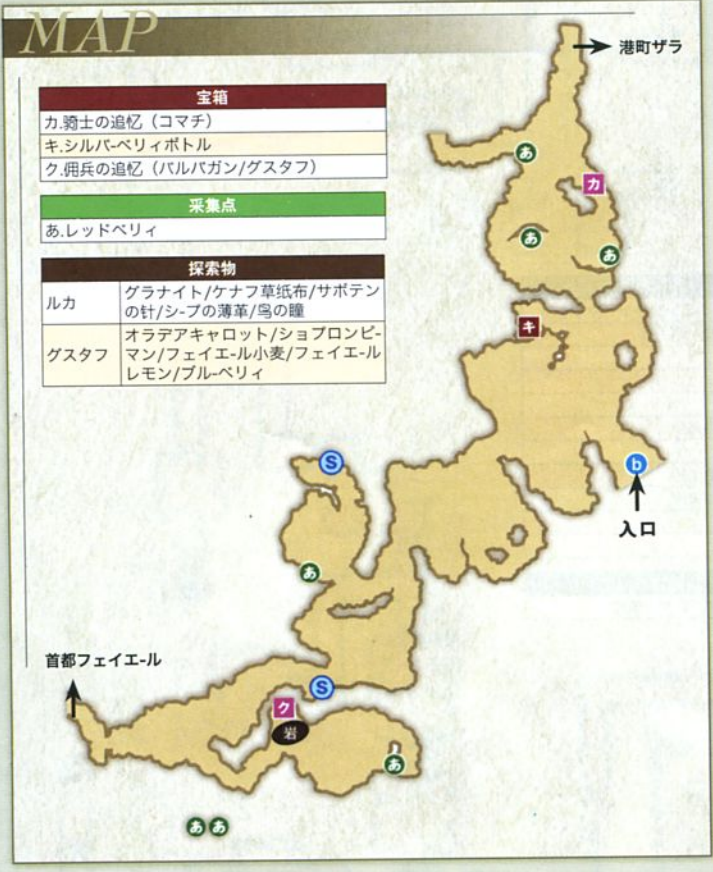
在记录点会发现有人不见了，和卑屈な中年、自暴自弃なおばさん对话两次后，再和ファイ－ナ对话，ルカ、ロカ会先护送其他人回村子，カペル则继续寻找レイム。向南方前进，会找到レイム，同时会发生强制战斗。胜利后需要用ア－ヤ的 CA 来射落敌人，レイム不受伤的话，可获得 SITUATION BONUS（万能药、奇迹の灵药），同时获得**成就“子守王”**。

ショプロン村

进入后前往ファイーナ的家发生情节，这对姐弟以后还会经常出现，另外在外出之前有很短期限的支线情节会发生，不要错过。外出后学会エンチャントクリエイション，可消费素材来获得一定时间的加成效果，以后会经常使用，以达到尽快提升等级的目的。

オラデア砂丘

前往沙丘西南方向的首都フェイエール，在途中会有野营的情节，需要收集各处的木材来生火，一共有10处，情节后获得练习曲のフレーズ。



宝箱
カ.騎士の追忆（コマチ）
キ.シルバ-ベリィボトル
ク.佣兵の追忆（バルバガン/グスタフ）

采集点
あ.レッドベリィ

探索物	
ルカ	グラナイト/ケナフ草纸布/サボテンの针/シ-プの薄革/鸟の瞳
グスタフ	オラデアキャロット/ショプロンピ-マン/フェイエ-ル小麦/フェイエ-ルレモン/ブル-ベリィ

首都フェイエール

进入后アーヤ神秘地离开，在城内和同伴汇合获得前奏曲のフレーズ。离开宿屋会遇到ジーナ请求寻找アーヤ的宠物グスタフ，先和フェイエール入口付近战士に憧れる少年对话两次后获得目击情报，再去向ジーナ报告。



オラデア砂丘

沿右侧道路前进，在里面会找到グスタフ，并且进入救出战斗。如果グスタフ无伤救出，则获得SITUATION BONUS（EXP+8500），回首都后和宿屋里的ユージン对话。





オラデア山岳地带

离开时アーヤ、グスタフ、ドミニカ（同行者）加入，现在要编成两队前进，途中注意山上的落石，而利用落石打倒5个敌人可则获得SITUATION BONUS（EXP+10000）。继续前进会有存档点，之后前往西北方向的ヴェスプレームの塔。



宝箱
ア.20000フォル
イ.イエロ-ベリィパウダ-（ヴィ-カ/コマチ）
ウ.音乐家の羽ペン
エ.ドラゴンの灵皮（コマチ）
オ.盗贼の追忆（バルバガン/グスタフ/コマチ）
カ.狩人の追忆（コマチ）

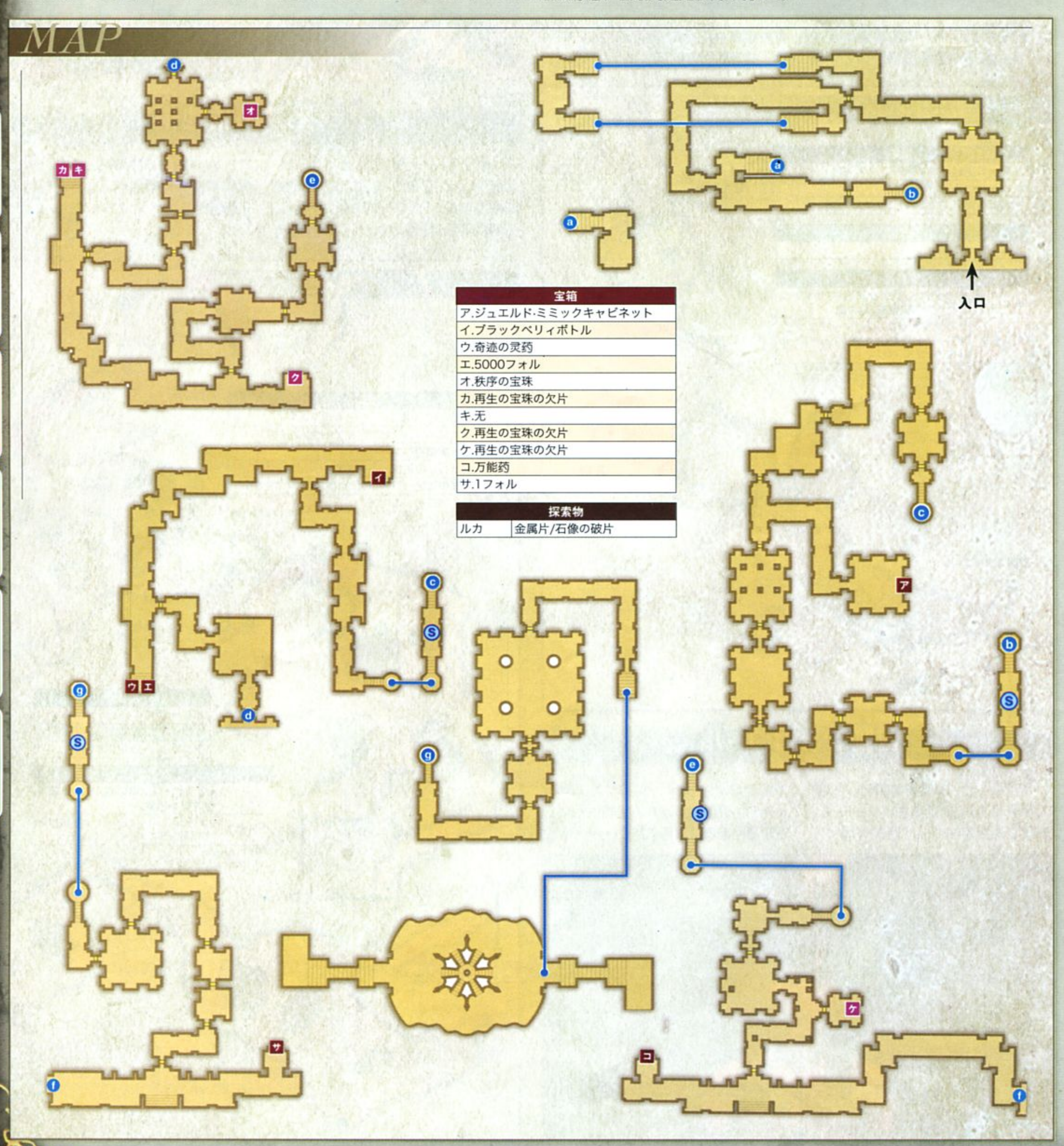
采集点
あ.レッドベリィ
い.フェイエ-ル小麦
う.フレッシュハ-ブ

探索物	
ルカ	グラナイト/鸟の瞳/バルサ轻材/ブロンズ铜
グスタフ	オラデアキャロット/地鸡肉/鸡肉/鸟の卵/フェイエ-ルレモン

ヴェスプレームの塔

目前为止最复杂的迷宫，需要分成三队互相协助前进。例如最初调查混沌の台座后往回走会收到エドアルド的信息，回去从他手中获得混沌の宝珠后安放到台座，然后可继续前进。谜题方面也比较简单，攻击球体变红可打开门，有镜子的房间需要利用反射来使得光射到目标上。遇到多个球体的话，可在中间用大攻击来将它们全部打红，至于途中的记录点记得多加利用，因为会有多次强制战斗。宝箱中会找到几个再生の宝珠の欠片，收集3个可制作成再生の宝珠。

继续前进会遇到落石陷阱，可在原地不动，等同伴清理掉高处的敌人即可继续前进。途中的BOSS“クロンヴィシャスアイ在1分钟内打倒可获得SITUATION BONUS(ブルーベリィパウダー、大目玉)，胜利后推荐再回去存档。在最高处是和封印骑士的BOSS战，随着时间经过，其他两组同伴也会加入战斗，而2分钟内打倒封印骑士可获得SITUATION BONUS（ロムロン弹材、ダウン芯布织)。最后是和暗の公子レオニード的初次战斗，情节后获得“シグムントのペンダント”，破坏锁后获得**成就“红の锁解放”**。

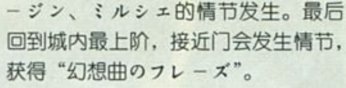


宝箱
ア.ジュエルド·ミミックキャビネット
イ.ブラックベリィボトル
ウ.奇迹の灵药
エ.5000フォル
オ.秩序の宝珠
カ.再生の宝珠の欠片
キ.无
ク.再生の宝珠の欠片
ケ.再生の宝珠の欠片
コ.万能药
サ.1フォル

探索物	
ルカ	金属片/石像の破片

卷首特稿
特别企划
典藏攻略
至尊年鉴
极限研究
软组织

DISC 2



首都フェイエール

进入城内后，在1阶会有和エドアルド的情节，之后前往ブルガス的入口会有バルバガン离队的情节。再前往宿屋2阶，会有ルカとロカ、ユージン、ミルシェ的情节发生。最后回到城内最上阶，接近门会发生情节，获得“幻想曲のフレーズ”。



港町ザラ

经过オラデア山岳地带向北方前进来到港町ザラ，而附近的岔路则通向ビハル坑道，这是主流程无须经过的迷宫，有兴趣的话也可以进去转转。进入港町ザラ前往海边会出现情节，之后ファイーナ会在这里作为行商人出现，她所卖的素材比较丰富，是我们提升IC等级和赚钱的好帮手。最后前往海岸会进入BOSS战，之前一定要先去商店等处做好准备。

ザラの海岸线

BOSS的弱点是土，可事先利用カペル的エンチャント来附加土属性。战斗时记得在锁没防御时去攻击锁，遇到海啸时要及时躲在岩石后面避免被冲到。一次都没被海啸冲到的话，可获得SITUATION BONUS（EXP+20000）以及成就“波乗り王”。胜利之后依旧是破坏锁的情节，之后获得**成就“绀の锁”**。



MAP

宝箱
战士の追忆

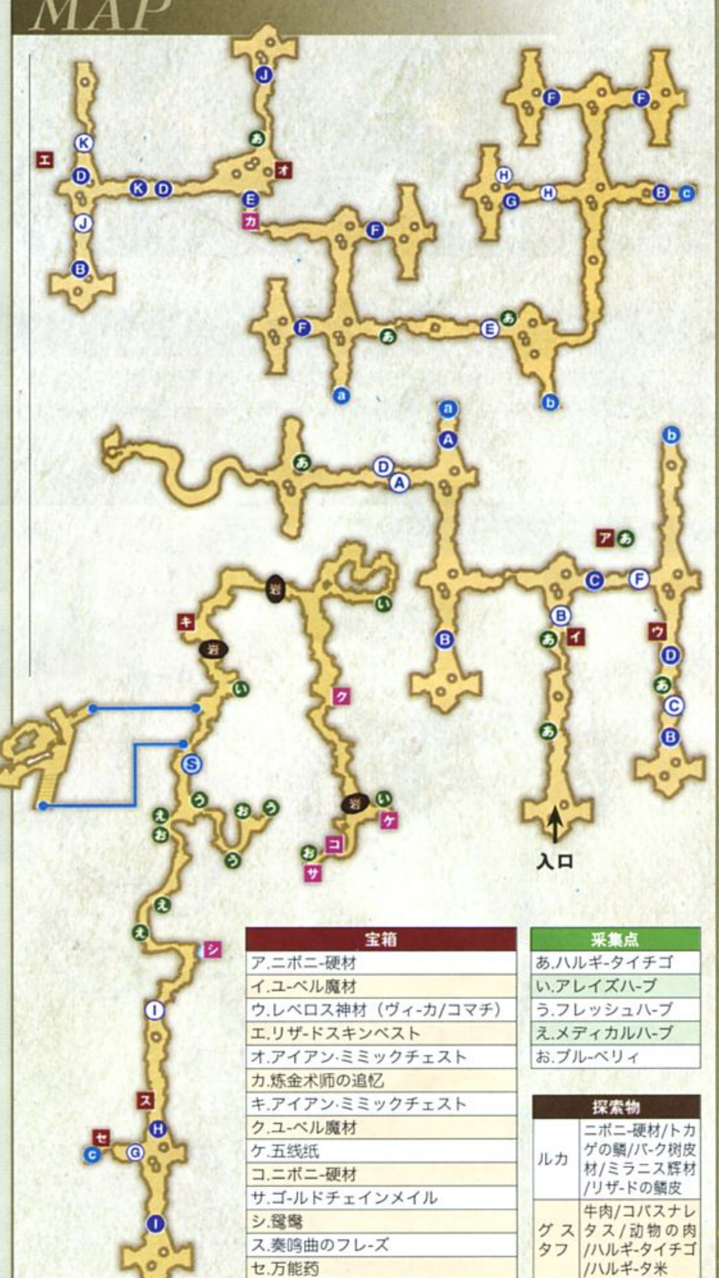
探索物	
ルカ	アイアン钢/ザラの岩盐/マーブルストーン
グスタフ	鬼鱼の切り身/鱼の切り身/鱼のヒレ

王都ケルンテン

到达王都后会有和谜之敌人的强制战斗，需要吹奏千の知觉来让透明的敌人显现实体。以后类似的敌人都要这样对付，另外还需要注意カペル的攻击是无效的，需要让其他同伴来进行攻击。战斗胜利后エドアルド、ミルシェ离开队伍，ヴィーカ加入。离开宿屋后从东侧的出口前往转送装置。

コバスナ大森林

这里需要分成两组，跟随ヴィーカ之后可顺利到达目的地。



MAP

宝箱
ア.ニボニ-硬材
イ.ユ-ベル魔材
ウ.レベロス神材（ヴィ-カ/コマチ）
エ.リザ-ドスキンベスト
オ.アイアン·ミミックチェスト
カ.炼金术师の追忆
キ.アイアン·ミミックチェスト
ク.ユ-ベル魔材
ケ.五线纸
コ.ニボニ-硬材
サ.ゴ-ルドチェインメイル
シ.鸳鸯
ス.奏鸣曲のフレ-ズ
セ.万能药

采集点
あ.ハルギ-タイチゴ
い.アレイズハ-ブ
う.フレッシュハ-ブ
え.メディカルハ-ブ
お.ブル-ベリィ

探索物	
ルカ	ニボニ-硬材/トカゲの鳞/バ-ク树皮材/ミラニス辉材/リザ-ドの鳞皮
グスタフ	牛肉/コバスナレタス/动物の肉/ハルギ-タイチゴ/ハルギ-タ米

ハルギ-タ皇城

进入后通过右侧通道前往右下的升降机，可快速前往 3F 的谒见の间，情节之后可获得 100000 フォル，之后再回到大森林。

コバスナ大森林

没有人带路的话，这里就要麻烦很多了。这是一个循环迷宫，接触雾之后会被转送到特定地点，而在各十字路口按照以下方向前进可顺利通过，途中会有BOSS 战。从皇城进入大森林后，依次选择左、上、上、右进行 BOSS 战，接着走右、上、左、右、下、上便可看到存档点和小屋。进入小屋后会发生情节，获得ルナゲラム缓和试验药，此外キリヤ加入成为同伴。





ハルギ-タ皇城

回到皇城后发现这里受到攻击，要尽快赶到女皇所在地，不过这次无法使用升降机，需要通过右侧的台阶上去。3 分钟之内到达スバル所在地可获得 SITUATION BONUS（ユーベル魔材），同时获得**成就“ロイヤルガード”**，随后トウマ、コマチ会加入成为同伴。

コバスナ大森林

这次要前往锁の大地，依次选择左、上、上、左、右、上到达目的地。

锁の台地

进入后会有强制战斗，胜利之后可先在附近的存档点存档。前进时要特别小心这里敌人的一些特殊状态，例如攻击会造成混乱的蘑菇，会造成麻痹的蜘蛛网，其中后者可以用火属性攻击消除。途中需要利用蜘蛛搭桥来通过，在 6F 的广场会有和クィーン・スパイダ－的BOSS 战，推荐使用火属性攻击付加和混乱无效化的エンチャント。胜利之后仍然是和封印骑士的BOSS 战，攻击时同样不要忘记攻击锁，2 分钟打倒他可获得 SITUATION BONUS（魔术师の追忆），之后仍然是破坏锁的剧情，同时获得**成就“黄の锁解放”**。

王都ケルンテン

回到王都之后会有BOSS 战，仍然需要吹奏千の知觉来使得对方实体化。3 分钟胜利的话可获得 SITUATION BONUS（EXP+20000），之后エドアルド、ミルシェ加入。

MAP

入口
ア イ ウ エ オ カ キ ク ケ コ サ シ ス セ
a b c S

ハルギ-タ皇城

回到皇城会发生情节，之后可前往王都ケルンテン。另外要提醒的是ファイーナ在这里作行商人的时间有限，并且还会有支线情节发生。

王都ケルンテン

前往教会前会发生情节，进入教会后会发生另外一段情节。之后前往城内晋见，情节后フリストフォール和セラフィマ加入，最后再利用定期船经港町ザラ回首都フェイエール。



首都フェイエール

接近接见大厅后会发生情节，之后前往ショブロン村，如果在 3 分钟以内到达可获得 SITUATION BONUS（EXP+30000），同时获得**成就“快速王”**。



宝箱
ア.和纸（ヴィーカ/コマチ）
イ.レッドベリィパウダー
ウ.アイアン・ミミックチェスト
エ.アイアン・ミミックチェスト
オ.アイアン・ミミックチェスト
カ.アラクニ魔铜布
キ.麻痹治し
ク.解毒药（ヴィーカ/コマチ）
ケ.天才の羽ペン
コ.スパイダーサンダル
サ.アイアン・ミミックチェスト
シ.ホワイトベリィボトル
ス.ユーベル魔材
セ.アイアン・ミミックチェスト
ソ.シルクローブ
タ.序曲のフレーズ
チ.邪眼の瞳
ツ.万能药
テ.プリズムソード

探索物	
ルカ	硬い皮/群蜘蛛の壳/メテオライト
グスタフ	幻惑キノコ/ハルギ-タ米/ブラックベリィ

ショプロン村

强制战斗后会发生情节，ファイーナ从此消失，之后会再回到首都フェイエール。



首都フェイエール

进入接见大厅会发生情节，之后バルバガン会回到队中。注意这一情节发生后暂时无法回到首都，推荐先购物然后再去接见大厅。

王都ケルンテン

回到王都后会发生情节，之后前往大森林的转送器会多出一个选项通向ヴァレッタ城塞。



ヴァレッタ城塞

这里是非常大的迷宫，而且前进后会发生强制战斗，战斗后转送装置被破坏，通关前都无法回头，来之前一定要做好充分准备。进入后会分成三队，其中B队会在中途BOSS战加入，C队则会在最后的BOSS战时加入。途中按照提示解开谜题，例如连续房间的地方就是按照颜色的提示，依照红→白→青→黄→紫→红的循环来通过，而一次都不错通过的话，可获得SITUATION BONUS（HP、MP全回复）。和封印骑士的BOSS战时，照例2分钟打倒可获得SITUATION BONUS（ルナタイト、メルクリス钢），情节后解开**成就“灰の锁解放”**。



MAP

入口

探索物	
ルカ	スチール钢/魔物の骨
グスタフ	幻惑キノコ/ライナーガーリック

宝箱
ア.アイアン·ミミックチェスト
イ.奇迹の灵药（ヴィーカ/コマチ）
ウ.1000フォル
エ.5000フォル
オ.3000フォル
カ.ハゴロモバングル（ヴィーカ/コマチ）
キ.バイパーファング（ヴィーカ/コマチ）
ク.永久冻土カキ氷（ヴィーカ/コマチ）
ケ.ガラクタ
コ.盗贼の追忆
サ.クリスタル钢
シ.魔术师の追忆
ス.インストルメントソード（コマチ）
セ.アイアン·ミミックチェスト
ソ.アラクニ魔钢布
タ.狂想曲のフレーズ
チ.群蜘蛛の壳
ツ.サラマンダーの粘皮
テ.フレア钢
ト.フレア钢
ナ.40000フォル
ニ.狩人の追忆
ヌ.6550フォル

プロフディフ 锺乳洞

进入后有记录点和エンマ，及时存档和补充物品。前进后会发生情节，カペル单独行动，由于部分敌人会麻痹攻击，推荐尽快逃走和同伴汇合，最后在记录点保存后前往下一个地点。



探索物	
ルカ	カッパー钢/编蝠の翼/蛇の抜け壳
グスタフ	ホワイトベリィ/リンツトマト

宝箱
ア.天才の羽ペン（コマチ）
イ.レッドベリィパウダー
ウ.额宵神风
エ.クリスタル钢
オ.メルクリス钢
カ.ハゴロモ圣光机（バルバガン/グスタフ）
キ.アラクニ魔钢布（ヴィーカ/コマチ）
ク.神秘の灵药
ケ.160000フォル
コ.アイアン·ミミックチェスト
サ.ホワイトベリィポトル

ピエリア湿地

进入后会有和龙的BOSS战，2分钟打倒可获得SITUATION BONUS（龙の瞳、龙の牙），而湿地的两侧会无限出现敌人，是练级赚钱的好地方。继续前进后会发生情节，存档后前往水上神殿。



宝箱
ア.ホワイトベリィパウダ-（バルバガン/グスタフ）
イ.レベロス神材
ウ.グラットンの甲革
エ.龙の瞳（ヴィ-カ/コマチ）
オ.神秘の灵药（ヴィ-カ/コマチ）
カ.カサンドラフル-ツ（ヴィ-カ/コマチ）
キ.アトランティス钢（コマチ）
ク.ドラゴンの灵皮

探索物	
ルカ	ウィステリア软材/蝙グラットンの甲革/シルバ-钢/メテオライト/ロムロン弹材
グスタフ	鬼鱼の切り身/カサンドラフル-ツ/原始肉/鱼のヒレ/ピエリアマッシュル-ム

水上神殿

进入后会有和封印骑士的战斗，敌方攻击力很高，要多加小心，而用カベル以外的攻击打倒他的可获得SITUATION BONUS（EXP+35000）。之后需要编成3队前进，途中会有多次BOSS战，好在也会提供存档点以及在エンマ处购物的机会。最后是与玄武以及暗公子レオニード的连战，用カベル以外的攻击打倒他可获得SITUATION BONUS（EXP+40000）。此外打倒暗公子レオニード后**成就“宿敌击破”**也解开了。继续前进会有存档点，接下来就是最终BOSS战。

宝箱
太阳の首饰り
フィブルケ-プ
フェニックスフェザ-ジャケット
フィブルバングル
フェニックスフェザ-フ-ド
フェニックスフェザ-シュ-ズ
アマリスタ
朱雀王珠



月の神殿

首先会再次和暗公子レオニード战斗，2分钟内胜利可获得SITUATION BONUS（アマリスタ）。之后的最终BOSSベラ先要破坏全部的ネザーミユルミドン以及アイアンメイデン才能攻击到他，之后他召唤出的影子也要优先干掉。打倒最终BOSS后解锁**成就“神の代行者打倒”**。

通关特典

读取通关存档会通过传送装置回到王都ケルンテン，而NORMAL难度以上通关可利用城内右侧的传送装置前往隐藏迷宫セラフィックゲート。另外，新开始游戏时可以选择HARD难度，HARD难度通关则可以选择VERY HARD难度。



全成就一览

成就	条件	成就点数	场所
奇袭成功	奇袭成功	5	–
电光石火	奇袭10回成功	10	–
愚者	受到10回奇袭	10	–
连击	地上コンボ30HIT以上	20	–
空の王	空中コンボ20HIT以上	20	–
地の王	ダウンコンボ20HIT以上	20	–
技の达人	全部バトルスキル习得	30	–
魔の达人	全部魔法习得	30	–
伟大なる音乐家	全部乐曲习得	30	–
收集癖	全部アイテム收集	50	–
一流调理师	料理スキルLV4习得	5	–
味大帝	料理スキルLV6习得	10	–
熟练の炼金术师	炼金スキルLV4习得	5	–
尾を饮み搡む蛇の使者	炼金スキルLV6习得	10	–
いっぱし锻冶屋	锻冶スキルLV4习得	5	–
稀代の名工	锻冶スキルLV6习得	10	–
卖れっ子作家	执笔スキルLV4习得	5	–
神の笔	执笔スキルLV6习得	10	–
ハイエンチャンター	エンチャントスキルLV4习得	5	–
オーネロの使者	エンチャントスキルLV6习得	10	–
仲间との绊	全部仲间コネクト过	10	–
大金持ち	所持金99999999	20	–
杀戮者	打到1000个敌人	20	–
目を大切に	总游戏时间40小时	30	–
爆破魔	グラード监狱全部火药桶爆破	15	グラード监狱
逃走者	不受伤抱着アーヤ到达モンタナ村	30	グラード森林后半～ルセ平原
投石王	用投石器打到10个敌人	30	ブレヴェン城(攻防战)
救世主	ブレヴェン城的4个兵士全部救出	30	ブレヴェン城
新月の守护者	新月之民一个都不死亡	30	オラデア砂丘(难民护卫)
子守王	レイム不受伤救出	30	オラデア砂丘
ひき逃げ犯	ビハル坑道用矿车（トロッコ）打到10个敌人	30	ビハル坑道
波乘り王	不被海啸冲到	20	ザラ海岸线
ロイヤルガード	3分以内到达スバル所在处	20	ハルギータ皇城(キリヤ加入)
快速王	3分以内到达ショブロン村	20	王都ブルガス(バルバガン再加入)～ショブロン村
钢の芸术家	圣剑“神剑苍龙”完成	30	
神の舌を持つ者	至高の料理“天上天下”完成	30	
マッドサイエンティスト	神器“圣杯”完成	30	
ゴッドハンド	魔道书“宇宙の意思”完成	30	
月印の暴走	仲间9人都曾经リバスネイル化	30	
试练を乘り越えし者	HARD难度打到イセリア・クイーン	30	セラフィックゲート
苍の锁解放	苍の锁解放	10	主线流程
橙の锁解放	橙の锁解放	10	主线流程
红の锁解放	红の锁解放	10	主线流程
绀の锁解放	绀の锁解放	10	主线流程
黄の锁解放	黄の锁解放	10	主线流程
灰の锁解放	灰の锁解放	10	主线流程
宿敌击破	打到暗公子レオニード	30	主线流程
神の代行者打倒	打到ベラ	45	主线流程
英雄の归还	セラフィックゲート让シグムント再加入	49	セラフィックゲート
神を切り伏せし者	VERYHARD难度打到イセリア・クイーン	1	セラフィックゲート

实用研究

为了让大家能够顺利地挑战游戏的隐藏要素，以下我们特别整理了一些实用的内容为大家提供最大的帮助，用最短的时间达成更多看似不可能的终极挑战。

隐藏迷宫セラフィックゲート

作为tri−Ace的传统隐藏迷宫，这里会有游戏中最强的杂兵和BOSS，不过值得庆幸的是，这次的隐藏迷宫中途还有一个记录点，给我们提供了不少方便。如果通关后就来这里恐怕连对付最开始的杂兵都很吃力，所以练级、制作强力装备后逐步推进才是探索时的准则。

打倒这里的BOSS一般会获得强力装备，甚至连杂兵都会掉下很多珍稀素材。迷宫中的宝箱也不要错过，尤其是处于障碍物后面的宝箱、以及需要用千の知觉才会出现的宝箱等等，一定要仔细寻找。在中途王都ケルンテン处会有记录点和行商人エンマ，可多加利用。另外打倒イセリア・クイーン会强制移动回王都ケルンテン，再次进入隐藏迷宫后シグムント以外的全部BOSS都会复活。

区域	BOSS	入手物品
グラード监狱	兽使いヴェンバット	マエストロ
オラデア砂丘前往ヴェスブレームの塔	シグムント	シグムント加入
オラデア砂丘前往ルセ平原	ワイバーン	フロッティ
炭矿经过港町ザラ前往ザラの海岸线	リヴァイアサン	ウエッジオブムーン
炭矿前往コバスナ大森林	ベルーダ	神爪ビャッコ
コバスナ大森林经过モンタナ村前往ヴェスブレームの塔	ガブリエ・セレスタ	ユーノ创世记
王都ケルンテン前往ヴィレッタ城塞	ネクロマンサー"ラーズ"	ファイナルアンサー
王都ケルンテン经过グラード森林前往龙骨の祠	スイキ	圣壳水龟
龙骨の祠经过ブレヴェン城前往ハルギータ皇城	封印骑士グリモン	エクゼキューショナー
ハルギータ皇城前往月の神殿	暗公子レオニード	セレスティアルソード
	イセリア・クイーン	トライエンブレム

物品制作

提升IC（物品制作）等级是游戏制作高级道具的必要条件，而每次制作成功可获得点数，达到一定数量就可以升级，等级提升后，除了可制作的物品数量增加，物品制作的时间会减少，而制作的成功率则会增加，所以我们一般在可以买到素材的地方反复制作来升级。注意高等级的IC需要制作高级物品才能获得点数，初期的物品制作再多次也不会升级的。另外同行者只能在城镇中，让カペル带他同行时进行物品制作才能提升IC等级。



升级所需点数

IC等级	同伴	同行者
1→2	100	−
2→3	150	−
3→4	200	150
4→5	250	200
5→6	300	250



制作成功时获得的点数

IC等级	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1→2	10	20	30	−	−	−	−	−	−
2→3	5	10	20	30	40	−	−	−	−
3→4	0	5	10	20	30	40	50	−	−
4→5	0	0	5	10	20	30	40	50	−
5→6	0	0	0	5	10	20	30	40	50

主人公	上限	生产物品	消费素材	主要素材（获得方法）
カペル	LV5	木属性攻击付加	コルク泡材(1)	モンタナ
				ショブロン
	LV6	オートガード率+10%	ブロンズ钢(1)	ショブロン(ヴェスブレームの塔完成后)
				ザラ
				ハルギータ
				お得意様チケットA
アーヤ	LV4	ベリィ100%ジュース	レッドベリィ(2),ブルーベリィ(1)	モンタナ
	LV5	オラデアバター	新鲜牛乳(2)	モンタナ
	LV6	ロイヤルゼリー	蜂蜜(2),ウッドシロップ(2)	ザラ
ルカ	LV3	动物とおしゃべり	パピルス纸(2)	モンタナ(パピルス纸由ミルシェ制作)
				ショブロン(ヴェスブレームの塔完成后)
				ザラ(海啸后)
	LV4	おいしい紅茶の入れ方	パピルス纸(2),フレッシュハーブ(1)	モンタナ(パピルス纸由ミルシェ制作)
				ザラ(海啸后)
		动物のお友达	パピルス纸(2),羽ペン(1)	ザラ(海啸后)
	LV6	终わりなき物语	见えざる者の恐怖(1),パルプ纸(3),文豪の羽ペン(1)	ケルンテン(紧急会谈前限定)
ロカ	LV4	ベリィ100%ジュース	レッドベリィ(2),ブルーベリィ(1)	モンタナ
	LV5	ベリィオイル	レッドベリィ(2),ブルーベリィ(1)	モンタナ
	LV6	鬼鱼の活け造り	鬼鱼の切り身(1),鱼の切り身(2)	ザラ(期间限定ファイーナ)
				ハルギータ
エドアルド	LV3	サンドストーンリング(30回作成)	サンドストーン(1)	モンタナ
	LV5	スマイルチャーム	シーブの薄革(2)	モンタナ
	LV6	ホースフーフ	アイアン钢(2),グラナイト(1)	ショブロン(ヴェスブレームの塔完成后)
				ザラ
ユージン	LV3	ブアスタッフ(30回作成)	コルク泡材(2)	モンタナ
				ショブロン
	LV4	スマイルチャーム(20回作成)	シーブの薄革(2)	モンタナ
	LV5	スマイルチャーム(50回作成)	シーブの薄革(2)	モンタナ
	LV6	ホースフーフ(60回作成)	アイアン钢(2),グラナイト(1)	ショブロン(ヴェスブレームの塔完成后)
				ザラ
ミルシェ	LV3	ブルーベリィボトル	ブルーベリィ(2)	モンタナ
	LV6	レッドベリィパウダー	レッドベリィ(2),レッドベリィボトル(2)	モンタナ
		グリーンベリィボトル	グリーンベリィ(2)	ザラ(ファイーナ)
		万能药	月桂树(1),メディカルハーブ(2),アレイズハーブ(1)	ハルギータ(支线情节"ハルギータ复兴"后)

同行者				
同伴	上限	生产物品	消费素材	主要素材（获得方法）
ソレンスタム	LV4	占星术指南书	パピルス纸(2),羽ペン(1)	ザラ(海啸后)
	LV6	终わりなき物语	见えざる者の恐怖(1),パルプ纸(3),文豪の羽ペン(1)	ケルンテン(紧急会谈前限定)
ドミニカ	LV4	ベリィ100%ジュース	レッドベリィ(2),ブルーベリィ(1)	モンタナ
	LV5	ベリィオイル	レッドベリィ(2),ブルーベリィ(1)	モンタナ
	LV6	鬼鱼の活け造り	鬼鱼の切り身(1),鱼の切り身(2)	ザラ(期间限定ファイーナ)
				ハルギータ皇城
キリヤ	LV6	レッドベリィパウダー	レッドベリィ(2),レッドベリィボトル(2)	モンタナ村
		万能药	月桂树(1),メディカルハーブ(2),アレイズハーブ(1)	ハルギータ(支线情节"ハルギータ复兴"后)
フリストフォール	LV6	メテオライトクロー	メテオライト(3),アイアンクロー(1)	ハルギータ
セラフィマ	LV6	レッドベリィパウダー	レッドベリィ(2),レッドベリィボトル(2)	モンタナ
		万能药	月桂树(1),メディカルハーブ(2),アレイズハーブ(1)	ハルギータ(支线情节"ハルギータ复兴"后)

IC的极意

物品制作的等级最高为LV6，但是到了LV6之后要制作最高级的物品，还需要取得相应的极意，其中大部分支线情节需要通关后才能开始，玩家可以根据情况来完成：

■エンチャントの极意：ショブロン村锁所在的地方，和新月の长老对话，全部回答正确即可学会。答案依次为新月の时、ラバント、骨で作られた枰、ブルガス、ファイーナ。

■炼金の极意：和王都ブルガス城内的炼金を极めし者对话，交给他龙の瞳即可习得。龙の瞳可在ピエリア湿地的宝箱中获得，或者打倒セラフィックゲート的ラーヴァ・グラットン。

■执笔の极意：港町ザラ和海岸边的ルカ对话，交给他所需物品（ルナタイト ×2、アマリスタ ×2、书记官の羽ペン ×2、天才の羽ペン ×1）后获得。

■锻冶の极意：王都ケルンテン和民家里的フリストフォール对话，选择正确的答案(B＞A＞C)即可获得。

■调理の极意：ハルギータ皇城和コマチ家中的ロカ对话，交给她所需物品（レアサーモンの切り身、原始肉 ×2、ピエリアマッシュルーム ×3、ショブロンピーマン ×3）后获得。

技能书



本作中的技和魔法基本是通过升级来学会的，不过也有几个需要利用执笔制作出相应的技能书使用才能学会，具体如下：

技能书	制作者	素材1	素材2
剑の舞	ルカ	骑士の追忆1	天才の羽ペン2
名射手の手记	ルカ	狩人の追忆1	天才の羽ペン2
英雄の道	ルカ	战士の追忆1	天才の羽ペン2
この剑に生きる	ルカ	战士の追忆1	天才の羽ペン2
影の传说	ルカ	盗贼の追忆1	天才の羽ペン2
杀人刀と活人剑	ルカ	佣兵の追忆1	天才の羽ペン2
木の嗫き	ソレンスタム	魔术师の追忆1	天才の羽ペン2
炎の怒り	ソレンスタム	魔术师の追忆1	天才の羽ペン2
土の造形	ソレンスタム	魔术师の追忆1	天才の羽ペン2
水の潮流	ソレンスタム	魔术师の追忆1	天才の羽ペン2
雾の力	ソレンスタム	炼金术师の追忆1	天才の羽ペン2
大地の流动	ソレンスタム	炼金术师の追忆1	天才の羽ペン2
宇宙の意思	ソレンスタム	炼金术师の追忆1	天才の羽ペン2

特殊素材获得方法

下面列出制作究级物品所需的主要稀有素材获得方法，一些可以在商店买到的就不再赘述，以下的"打倒"代表指消灭敌人后有一定几率掉落。

素材	获得方法
エンブレムソード	最初在大森林时剧情获得，记得不要卖掉
グラム	物品制作，アトランティス钢(3) クオーツ(1) アクアブレード(1)
アトランティス铜	奇袭打倒セラフィックゲート（オラデア砂丘）的ファイア・ギーグス，或者物品制作，クリスタル钢（2）アマリスタ（2）
アマリスタ	打倒セラフィックゲート（龙骨の祠）的シザークロー・センチピード
クオーツ	打倒セラフィックゲート（ルセ平原）的ストーム・ギーグス，或者物品制作，ルナタイト（2）ハースストーン（2）
レベロス神材	打倒セラフィックゲート（グラード大森林）的ヒル・ギーグス或者打倒セラフィックゲート（グラード监狱）的タイガー・キャリー・スパイダー
耻ずかしい日记	王都ケルンテン教会的宝箱
龙の牙	打倒セラフィックゲート（ルセ平原）或者プロフディフ锺乳洞的ソードテイル・ヴァイパー
ユーベル魔材	打倒水上神殿的シール・スナイパー或者セラフィックゲート（コバスナ大森林）的アルラウネ
ハゴロモ圣光织	物品制作，ダマスク金吟织(3)圣水(4)
桶胴太鼓	セラフィックゲート(パレッタ要塞)的宝箱中
ドラゴンの灵皮	物品制作，龙の鳞(2)サラマンダーの粘皮(1)，或者打倒セラフィックゲート（オラデア砂漠）的ケッアルコアトル
大目玉	打倒セラフィックゲート（龙骨の祠）的インフェルノ・グラットン
キングエッグ	打倒セラフィックゲート（オラデア砂丘）或者水上神殿的ファウンテン・ピーク

最实用的素材店

游戏中大量常用素材可以在ハルギータ皇城的商店中购买，前提是要完成支线情节"ハルギータ复兴"。该支线情节要在トウマ和コマチ加入后开始，先和老练な忍オウエン对话获知商店需要帮助，再和以下商店的店主对话，完成要求后对应的商店会增加更多的商品，全部完成后，和オウエン对话可获得コマチ的武器飞燕。

寡默な防具屋	打倒リザードマン的头领，前往コバスナ大森林王都ケルンテン入口附近，打倒洞窟内的グリーン・ドロゴ・チーフ即可
铁火肌の亲父	需要150000FOL，这个要求很容易满足
元气な店员	需要3个ロムロン弹材，可以打倒コバスナ大森林的マンドラゴラ来获得



最强装备

本作中的最强装备有两个来源，一个是在隐藏迷宫セラフィックゲート的宝箱中或者打倒BOSS后获得，另一个途径则是通过物品制作来获得，但一般要求相应IC等级达到极意，而且进入过一次セラフィックゲート。下面我们就来介绍利用物品制作可获得的最高杰作，其中部分还会有相关成就。





武器

角色	名称	性能	效果	效果2	效果3	素材
カペル/シグムント	神剑苍龙	ATK2600、HIT50	一定时间每にMP 1 %回复、HP+10%	MP+10%		アマリスタ(2)グラム(1)エンブレムソード(1)
アーヤ/フリストフォール	神弓凤凰	ATK1370、HIT50	火属性攻击付加	MP消费－20%	—	レベロス神材(3)眼带凤射(1)刹那凰翼(1)
ユージン	ケーリュケイオン	ATK700、NT1450	土属性魔法ダメージ＋30%	一定时间每にHP3%・MP1%回复	—	アトランティス钢(2)アマリスタ(2)ムーンスタッフ(2)
ミルシエ/セラフィマ	二つの月の物语	ATK250、NT1620	一定时间每にMP1%回复	—	—	天才の羽ペン(2)祈神の书(1)ヴォルスンク叙事诗(1)
エドアルド	神剑水龟	ATK3050、HIT30	攻击效果“HP”吸收	攻击效果“MP”吸收		千里玄武(1)玄武守罗(1)アスカロン(1)
コマチ	要刀千鸟	ATK1700、HIT40	クリティカル率＋3%	—	—	アトランティス钢(2)以津真天(1)秘刀莲角(1)
ルカ	グランディオーソ	ATK620、INT1050	木属性魔法ダメージ+30%	—	—	アトランティス钢(2)レベロス神材(2)ユーベル魔材(2)
ロカ	ミスティッククラップ	ATK600、INT1650	全魔法ダメージ＋10%	咏唱时间短缩（小）	取得经验值＋10%	アトランティス钢(1)ハゴロモ圣光布(1)桶胴太鼓(1)
バルバガン	ニョルニル	ATK3450、HIT40、HP+10%	—	—		アトランティス钢(3)眼带凰射(1)グランドブレイカー(1)
トウマ	圣刀藏王	ATK2200、HIT40	DEF＋10%	攻击效果「沈默」	—	アトランティス钢(2)レベロス神材(2)激刀真蛇(1)
ヴィーカ/キリヤ	ジャンビヤ	ATK1500、HIT50	—	—	—	アトランティス钢(2)カルンウエナン(1)
グスタフ	ハンズオブグローリー	ATK3800、HIT20	クリティカル率+3%	オートガード率+3%	—	アトランティス钢(3)ドラゴンクロー(1)

其他

物品	性能	效果	效果2	效果3	素材
ドラゴンスキンベスト	DEF200	—	—	—	ドラゴンの灵皮(3)ソリッドレザージャケット(1)
邪鳞野槌	DEF450	魔法无效化	—	—	アトランティス钢(3)フィブル血糊布(2)イクリブスアーマー(1)
ビショップガーブ	DEF200	INT+50	—	—	ハゴロモ圣光布(2)ウィザードローブ(1)
眼带凰射	DEF105	HIT+40	—	—	サラマンダーの粘皮(2)ガルーダの皮膜(2)アマリスタ(1)
イクリブスヘルム	DEF120	全ての属性防御付加“半减”	—	—	アマリスタ(2)クレセントヘルム(1)
刹那凰翼	DEF110	INT+30	MP消费量−20%	—	アマリスタ(1)眼带凰射(1)
八艘麒麟	DEF110、AGL90	アトランティス钢(2)膝甲黑麟(1)			
イクリブスレギンス	DEF110、AGL45	魔法无效化	—	—	アマリスタ(1)クレセントレギンス(1)
千里玄武	DEF95	AGL−20	INT+30		アマリスタ(1)ハゴロモ圣光织(2)
キングオブキングス	—	全魔法ダメージ+10%	状态异常を无效化	AP消费量1/2	クィーンオブクィーン(1)サーバントオブジャック(1)
月の首饰り	—	魔法无效化	—	—	ルナタイト(1)大目玉(2)クオーツネックレス(1)
玄武守罗	—	状态异常を无效化	—	—	アトランティス钢(1)太阳の首饰り(1)
天上天下	INT+2	—	—	—	龙の肉（1）レアサーモンの切り身（2）
宇宙の意思	ロカ"ファドラグルガ"习得	—	—	—	炼金术师の追忆（1）天才の羽ペン（2）
圣杯	行动不能回复(HP30%回复)	破坏率50%	—	—	奇迹の灵药(10)圣兽の灵药(3)アトランティス钢(1)

游戏心得大放送

同伴的特色

有些同伴的CS（コネクトスキル）在游戏中会给我们不少帮助，同行的话就会发生作用。其中有★标记的CS多次使用后会发生变化：发现和嗅觉是发动几率上升；值切り上手发动几率下降，效果加倍；解除变化为解除＆搜索，可以在查看地图时显示宝箱地点。需要注意的是，解除变化后更加实用，但是有锁的宝箱是有限的，为了能够



有足够的CS使用次数来变化，不建议用攻击的方式来打开有锁的宝箱。

同伴	CS	效果
シグムント	观察眼	可以查看目标敌人的属性耐性
ルカ	动物语	可以和动物对话
ロカ	采取	调查采取点时可以再采取一次
グスタフ	★嗅觉	在地域或者迷宫没有敌人时，可以获得素材
ヴィーカ	★解除	解除宝箱的锁以及陷阱
	★值切り上手	商店购物时价格下降
コマチ	★解除	解除宝箱的钥匙以及陷阱
	★发现	调查采取点时可以再采取一次

练级

前期尽快购买和制作出高级装备比练级更有效，后期在无限刷敌人的ピエリア湿地以及隐藏迷宫练级最快。

赚钱

在锁の台地入口附近打宝箱怪是很快的赚钱方法，熟练的话一小时就可以赚100万；制作物品来卖出则是从最初就开始使用的方法，直到游戏最后仍然效果不错，例如制作スマイルチャーム或者ブロンズグリーブ可以让三个同伴分别进行，这样可以提高效率。



Fallout 3

War,war never changes.



辐射3		Bethesda Softworks	动作角色扮演
X360	Fallout 3		美版
	2008年10月28日	1人	59.99美元
	无对应周边		推荐玩家年龄：17岁以上

《辐射 3》是经典作品“《辐射》系列”十年沉淀后重生的正统续作，它的前两作代表着美式角色扮演游戏，象征着一个黄金时代。如今，“《上古卷轴》系列”制作组 Bethesda 承担着艰巨到无法想象的压力，将这样一款完成度极高的优秀作品送到所有玩家面前时，即使是最顽固的黑岛 FANS 也无法用捍卫旧作的各种言论掩盖新作的光辉。《辐射 3》继承了前作的优秀设定，完全开放的世界中充满了黑色幽默，数量繁多的道具让人玩起来乐此不疲。Bethesda 用最先进的图形技术以 3D 画面重新描绘出后启示录风格的废土，将第一人称视角射击系统与角色扮演要素完美融合在一起，VATS 辅助射击系统让人拍案叫绝，这是“《辐射》系列”的凤凰涅磐，这是家用机玩家一直梦想尝试的那种开放式角色扮演游戏。

欢迎来到废土，一个核战后的荒蛮世界！

文 余生－坠（UpTeam 攻略组） 美编 NINA

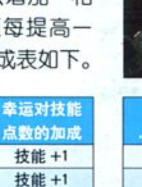
系统解析 SYSTEM

基本属性数值 S.P.E.C.I.A.L.

“《辐射》系列”的核心系统——S.P.E.C.I.A.L.，每个字母代表人物的七种基本数值，基本数值由玩家在游戏之初自由分配。初始人物可以将40点总点数分配给以下七项基本数值，每个基本数值最少要有1点，每种基本数值对人物的影响如下表：

缩写	全称	属性	相关的特性	相关的技能
S	Strength	力量	负重	近身武器
P	Perception	感知力	罗盘感知范围	能量武器、爆炸物、开锁
E	Endurance	耐力	生命值、抗性	大型枪械、空手格斗
C	Charisma	魅力	影响其他人对待玩家的方法	交易、说服力
I	Intelligence	智力	升级时获得的技能点数	药物、修理、科学
A	Agility	敏捷	AP行动点数	小型枪械、潜行
L	Luck	幸运	暴击几率	所有技能点数

S.P.E.C.I.A.L.基本数值对于初始技能点数的影响，基本数值是相关技能初始数值的直接影响者，幸运以外的数值每一点会增加“相关的技能”2点，幸运值每提高一点会对所有技能加成，加成表如下。



S.P.E.C.I.A.L.数值	幸运外的技能点数加成	幸运对技能点数的加成
1	技能+2	技能+1
2	技能+4	技能+1
3	技能+6	技能+2
4	技能+7	技能+2
5	技能+10	技能+3
6	技能+12	技能+3
7	技能+14	技能+4
8	技能+16	技能+4
9	技能+18	技能+5
10	技能+20	技能+5

导出数值 DERIVED STATISTICS

游戏开始时，基本数值之外的导出数值不是玩家自己分配的点数，而是根据基本数值加成计算出来的数值，他们包括行动点数、负重、暴击率、防御、生命值、空手和近身武器的伤害、毒和辐射的抗性、移动的速度等。当然，导出数值并非只能通过增加基本数值来增加，有一些人物特技可以增加这些数值，比如游戏中增加负重的另外一个方法就是学习强化背部这个特技，可以立刻提高人物负重上限50磅。



力量对负重和近身攻击的影响

负重是《辐射3》中非常重要的一项数值。《辐射》世界中的物品除了药品和钱等一些小物件，绝大部分物品都是有重量的，在废土探险捡到的东西带在身上就会计入承载的重量，一个人物的负重值就是能够承载的重量的上限。一个力量为1的人物的最大负重是160磅(LBS)，之后每增加1点力量，负重增加10磅，最高250磅。

当玩家不装备武器或者只装备了单手、双手的近身武器的时候，力量将在基本伤害基础上增加玩家对敌人造成的伤害，每点力量提供额外的0.5伤害，及如果玩家的力量是5点，那么近身攻击在力量数值方面的伤害加成为2.5。空手伤害的基础伤害是空手攻击技能点数的25%，及如果空手技能为40点，那么基础伤害就是10点；使用近身武器的基础伤害就是武器的基础伤害（当然和武器的状态还有关系）。

感知力对罗盘的影响

游戏中，左下角的罗盘不仅显示了人物面对方向，上面的箭头表示该方向上的人物，感知力越高越能感觉到更远距离以外的人物。

耐力对生命值和抗性的影响

游戏中的生命值是耐力决定的，一个耐力为1的人物最大生命值是120点，之后每增加1点耐力，生命值增加20点，最高300点。同时，耐力还与毒抗性和辐射抗性有直接的关系，耐力越高，抗性越高。生命值为0的时候玩家死亡，游戏结束。生命值实际上是被分配到身体的各个部位的，每个部分可以承受全部生命值的一定比例，比如一个强盗（Raider）的手臂对应46%的生命值，如果这个袭击者有100滴血，那么攻击他的手臂伤害到46点时，他的手臂便残废了。下面看一下游戏中普通NPC和玩家的生命值分布状况：

身体部位	NPC的生命	玩家的生命
头 (Head)	20%	75%
躯干 (Torso)	60%	255%
左臂 (Left Arm)	25%	100%
右臂 (Right Arm)	25%	100%
左腿 (Left Leg)	25%	150%
右腿 (Right Leg)	25%	150%



一般情况下，射击头部会造成双倍伤害。游戏中尽量射击敌人的不同部位，使他们残废之后会取得战斗的先机，这些将在后面的战斗系统中详细解说。

毒和辐射抗性也是非常重要的数值。一个耐力为1的人物，毒和辐射抗性为0%，之后每增加1点耐力，毒抗性增加5%，辐射抗性增加2%。在核战后的废土，到处充斥着核辐射，被污染的水、泄漏的核燃料等等，靠近他们就会增加玩家的辐射值(Raidation)，缩写为Rads，辐射值的增加是按秒计算的，比如站在刚出避难所的一滩水中，辐射程度为1Rad/s（1辐射值每秒）。玩家的辐射值将影响他的基础数值如下表：

辐射值	影响
0到199	无影响
200	减1点耐力
400	减2点耐力、1点敏捷
600	减3点耐力、2点敏捷、1点力量
800	减3点耐力、2点敏捷、2点力量
1000	直接死亡

为了避免受到辐射，玩家要远离一些辐射源。在必须穿过辐射区域时，可以选择吃抗辐射药，并且穿上科学研究服等增加辐射抗性的衣服。

智力对升级获得的技能点数的影响

当人物升级的时候，会获得一定的技能点数，一个智力为1的人物升级时获得的可供分配的技能点数为11点，之后每增加1点智力，升级时获得的技能点数就增加1点，最高20点（也就是说智力是10的时候，升级时获得的技能点数是20点）。

敏捷对人物行动点数的影响

游戏在平时为及时的战斗系统，玩家在发动V.A.T.S.辅助射击系统的时候，攻击动作将消耗行动点数，也就是AP（Action Point），AP显示在屏幕右下角，在及时战斗中不影响玩家的进攻动作，但是在及时状态下会缓缓恢复。一个敏捷为1的人物的最大AP是67点，之后每增加1点敏捷，AP上限就增加2点，最高为85点。

幸运对暴击率的影响

每点幸运对应1%的暴击率，决定暴击率的除了幸运之外，还有枪械的使用情况、人物的特技、V.A.T.S.的加成、潜行状态的加成等等。一般情况下暴击的伤害是普通时的两倍。

防御值

防御值（Damage Resistance），在游戏中缩写为DR，由玩家的装甲值和特技决定，DR的点数等于抵抗敌人攻击力的百分比，DR值在0到85之间，比如你的DR值为20，那么你可以抵消掉敌人对你造成的伤害的20%。

移动速度

玩家的移动速度受到以下三点影响：

1、负重情况。当玩家携带的物品超过自己的负重上限时，游戏会提示你已经超重Over-encumbered，此时玩家只能以接近爬行的速度前进，并且不能快速移动（Fast Travel）。这时候可以扔掉一些东西让负重保持在正常状态。另外一个方法就是吃些增加力量的药暂时提高负重上限可以正常移动后，快速移动到自己的家，把东西储藏起来。

2、能量装甲在提高玩家的防御力的同时会降低玩家的移动速度。

3、装备的武器会影响玩家的移动速度，空手和拿着大型枪械的移动速度是不同的。

技能 SKILLS

技能（Skill）决定了游戏中人物的行动方式，通过不同的技能配置，你可以做一个弹无虚发的神枪手、残暴的近战怪物或是一个口才和电脑技能都极高的接受过良好教育的好好公民。因为技能起始数值由人物的基本数值决定（上面表格已经列出），每个技能最低为7点，能最高为100点。游戏初不能自由分配技能点数，只能通过分配基本数值和选择特征技能来改变技能点数分配，之后流程中，玩家每升一级将得到一定的技能点数，可以随意分配，获得的点数和智力相关，具体列表在上面已经给出。

特征技能 TAG SKILLS



在游戏流程进行到G.O.A.T.的考试时，你将选择3个特征技能，这三个技能将得到比其他技能额外多出的15点起始点数。

小提示

在游戏开始时，如何在技能上分配点数似乎很难摸到头绪。那先看看自己想要那些技能吧，然后查看一下人物的哪些基础数值和它相关，多加一些S.P.E.C.I.A.L.点数，对于那些非常要要提高的技能，就把它们设置成三个特征技能之一。另外值得注意的是，游戏中有很多玩偶（Bobblehead）能直接永久提高玩家一项技能10点，所有技能都有对应的玩偶。



技能名	中文名	关联的基本数值	影响
BARTER	交易	魅力	影响交易成交的价格。
BIG GUNS	大型枪械	耐力	影响火焰喷射器、导弹发射器等大型武器的准确度和伤害。
ENERGY WEAPONS	能量武器	感知力	影响镭射手枪、等离子步枪等能量武器的准确度和伤害。
EXPLOSIVES	爆炸武器	感知力	影响埋设地雷的成功率和伤害，拆地雷时的倒计时速度，投掷手雷等投掷式爆炸武器的准确度（直接掉到敌人脚下或滚得很远）、爆炸时间和伤害。
LOCKPICK	开锁	感知力	达到一定数值才可以打开相应级别的锁，同时影响正确开锁的角度（手动）和自动开锁的成功率。
MEDICINE	药物	智力	影响使用加血道具等恢复道具时提升的血量。
MELEE WEAPON	近战武器	力量	影响所有拿在手里的近战武器的命中率和伤害，同时也影响使用近身武器时格挡的强度。
REPAIR	修理	智力	影响修理武器可以达到的最佳状况。
SCIENCE	科学	智力	达到一定数值才可以骇客相应的电脑终端等级。
SMALL GUNS	小型枪械	敏捷	影响手枪、步枪狙击枪等小型枪械的准确度和伤害。
SNEAK	潜行	敏捷	影响你潜行时可能被发现的几率。
SPEECH	口才	魅力	影响游戏中说服其他人的几率（特殊对话选项前有成功的百分比）。
UNARMED	空手格斗	耐力	影响空手或装备拳套等类似武器时的准确度和伤害，同时也影响空手和佩戴拳套时格挡的强度。

特殊技能 PERKS



特技对于玩家的人物有非常大的帮助，能够在瞬间提升人物的某一方面的特性。玩家每升一级都可以选择一项特技，每提升两级都会有一些新的特技可供选择，同时玩家也可以选择升级已经会了的特技的等级，提高某项特技的等级可以直接增加该特技的效果。游戏总共有58种特技可以在升级时学会，还有11种特技在完成特定的任务时便会自动学会。一些特技需要玩家的基础数值、技能数值和等级达到一定要求才会开启，在游戏开始前，请先看看你需要下面哪些技能，然后根据这些分配自己的基础数值吧。

人物2级可学的特技 LEVEL 2 PERKS

强度训练 INTENSE TRAINING

特技最高级别：10　其他要求：无

选择此特技后玩家将可以立刻获得1点S.P.E.C.I.A.L.基础点数，可以随意分配。提升基础点数的作用非常明显，而且基础点数增加的同时会增加相应的技能点数。另外一些以基础点数为要求的特技可以通过先取得“强度训练”增加基础数值后得到。

黑寡妇／妇女杀手 BLACK WIDOW/LADY KILLER

特技最高级别：1
要求：无

根据性别不同，可以选的特技也不同，女人可学黑寡妇，男人学妇女杀手，取得该特技后玩家对游戏中异性的伤害增加10%，并且在与异性对话时可以有额外的选项出现。因为游戏中的男性角色和男性敌人比女性多，所以黑寡妇比妇女杀手更有用一些。

爸爸的好儿子／爸爸的好女儿 DADDY'S BOY/DADDY'S GIRL

特技最高级别：3
要求：智力4以上

就像你的父亲一样，你自己的时间更多地用在科学研究上，能得到额外的科学和药物技能点数。

特技等级	效果
1	加5点科学和5点药物技能
2	加10点科学和10点药物技能
3	加15点科学和15点药物技能

枪械专家 GUN NUT

特技最高级别：3
要求：敏捷 4 以上

你擅长使用很多种类的枪械。

特技等级	效果
1	加 5 点小型枪械和 5 点修理技能
2	加 10 点小型枪械和 10 点修理技能
3	加 15 点小型枪械和 15 点修理技能

小成员 LITTLE LEAGUER

特技最高级别：3
要求：力量 4 以上

你在避难所中经常参加棒球比赛，因此获得了两项相关的能力。

特技等级	效果
1	加 5 点近战武器和 5 点爆炸武器技能
2	加 10 点近战武器和 10 点爆炸武器技能
3	加 15 点近战武器和 15 点爆炸武器技能



快速学习者 SWIFT LEARNER

特技最高级别：3
要求：智力 4 以上

这个特技可以让玩家每次取得经验值时都得到额外的加成。显然，越早学会这个特技对玩家越有利，虽然可以让玩家升级更快，但是游戏等级上限为 20 级，也就是说早晚会升到顶级，而选取这个更多经验值的特技会让玩家 20 个特技变为 19 个。如何取舍就看您自己的了。

特技等级	效果
1	取得的经验值增加 10%
2	取得的经验值增加 20%
3	取得的经验值增加 30%

小偷 THIEF

特技最高级别：3
要求：敏捷 4 以上，感知力 4 以上

特技等级	效果
1	加 5 点潜行和 5 点开锁技能
2	加 10 点潜行和 10 点开锁技能
3	加 15 点潜行和 15 点开锁技能

人物 4 级可学的特技 LEVEL 4 PERKS

孩子心 CHILD AT HEART

特技最高级别：1
要求：魅力 4 以上

拥有这个特技的你更擅长和孩子交流，会在和孩子对话时拥有更多的选项。“孩子”指 16 岁以下的人。如果你想通过自己的口才挑战游戏的任务，从而少打几仗的话那么就选择这个特技吧，可以在都是小孩子的微弱灯火小镇（Little Lamplight）里发挥不小的作用。

理解能力 COMPREHENSION

特技最高级别：1
要求：智力 4 以上

如果你想翻箱倒柜地找到所有散落在废土的一些角落里的那些提升技能的书本的话，可以学习此技能，那么在读技能书的时候，你会获得额外的一些技能点数。废土上一共有针对 13 种技能的 324 本技能书，理论上你可以通过读书每项技能增加 50 点，如果没有这个特技那么每项技能只能增加 25 点。因为每读一本书你会获得 +2 的点数，而不是普通状态下的 +1，所以得到书后先别读，可以等什么时候有空闲的特技点数加到“理解能力”上时再一口气读完那些书。



良好教育 EDUCATED

特技最高级别：1
要求：智力 4 以上

拥有良好教育的你每次升级时将获得额外的 3 点技能点数供你随意分配。需要注意的是，如果你想要这个特技，就一定要在自己第 4 级的时候学会他，因为你的等级越高，这个特技对你的帮助就会越小（等级越高后面能用到的机会就少了）。虽然每升一级多 3 点技能点数看上去不多，但是如果 4 级的时候学会这个技能，在升到 20 级的时候你将得到额外的 48 点技能点数。

昆虫学者 ENTOMOLOGIST

特技最高级别：1
要求：智力 4 以上，科学技能 40 以上

你是一个昆虫学家，当你攻击昆虫的时候会对它们造成额外的 50% 伤害。在废土上冒险的你，当第一次遇到巨大的蝎子时就会知道它们的厉害了吧，如果你喜欢在华盛顿地区的地面以上游荡，那么学会这个特技也许会很有帮助。

铁拳 IRON FIST

特技最高级别：3
要求：力量 4 以上

特技等级	效果
1	加 5 点空手格斗技能
2	加 10 点空手格斗技能
3	加 15 点空手格斗技能

无赖 SCOUNDREL

特技最高级别：3
要求：魅力 4 以上

你用你老谋深算的影响力影响周围的人。

特技等级	效果
1	加 5 点口才和 5 点交易技能
2	加 10 点口才和 10 点交易技能
3	加 15 点口才和 15 点交易技能

人物 6 级可学的特技 LEVEL 6 PERKS

嗜血成性 BLOODY MESS

特技最高级别：1
要求：无

嗜血成性的你用任何武器攻击敌人的时候将造成额外的 5% 的伤害，并且在对手死的时候，身体都会爆炸开。实际上这个特技在视觉上的享受大于实际的用途，但是爆炸开的身体碎块实在引人入胜！

破坏专家 DEMOLITION EXPERT

特技最高级别：3
要求：爆炸技能 50 以上

每升一级这个特技，你的地雷、手雷和导弹发射器的伤害都增加 20%。如果你是选择爆炸物或者大型枪械中的导弹发射器作为自己的一项主要攻击手段时，这个技能对你相当有用！

财富发现者 FORTUNE FINDER

特技最高级别：1
要求：幸运 5 以上

拥有此技能的你在保险箱、桌子抽屉、橱柜和其他一些寻常的地方都能找到更多的瓶盖（瓶盖是游戏中的货币）。虽然拥有此技能的你能得到将近两倍于平常数量的瓶盖，但是瓶盖还是不值钱，不如再等等级别达到要求后学习“东张西望”这个能找到更多弹药的相似技能。子弹卖的钱更多，而且还可以自己用。

枪手 GUNSLINGER

特技最高级别：1
要求：无

作为枪手的你，在使用任何单手持的枪械时，在 V.A.T.S. 模式下都能获得额外 25% 的命中几率（计算方法：例如在使用手枪的时候，如果没有枪手特技，命中率为 40% 的话，拥有该特技后命中率为 50%。）。因为单手的武器比较少，而且都是手枪，但是其中也包含攻击较高的带镜麦林手枪（.44 Scoped Magnum）、锯断的霰弹枪（Sawed-Off Shotgun）、悉尼的 10 毫米半自动步枪（Sydney's 10mm Submachine Gun）等。不过如果你不着急，可以等等升到 8 级学习增加步枪命中率的相似技能，因为步枪使用的范围更广。

石墨胃 LEAD BELLY

特技最高级别：1
要求：耐力 5 以上

你拥有石墨一样的胃，在喝污染的水时将只受到一般的辐射量。如果你的药物不是那么充足，又没有药品方面的特技的话，为了保持你的生命旺盛，你经常要喝暴露在野外的水源来回血，这些水源在废土上到处都是，厕所、水管、消防栓等等……

刚性体魄 TOUGHNESS

特技最高级别：1
要求：耐力 5 以上

身体强壮刚健的你拥有 10 点额外的防御值（DR），当然，即使拥有此技能，你的防御上限也不能突破 85。10 点 DR 相当有用，要知道一件差不多的装甲在状况不是那么好的情况下也只有二、三十点防御值！

人物 8 级可学的特技 LEVEL 8 PERKS



突击队员 COMMANDO

特技最高级别：1
要求：无



作为突击队员级别的人物，你在 V.A.T.S. 下使用任何步枪的时候都会增加 25% 的命中率（计算方法：例如在使用步枪的时候，如果没有突击队员特技，命中率为 40% 的话，拥有该特技后命中率为 50%。）。此特技涉及的武器包括各种步枪（Rifle），这个技能的应用范围比枪手更广泛，因为双手小型枪械在各种方面都比单手的枪械强得多。

公正调停 IMPARTIAL MEDIATION

特技最高级别：1
要求：魅力 5 以上

只要你保持在中立态度（Neutral Karma）在口才挑战中能获得原有成功率的 30% 的加成。这个加成的效果是巨大的，然而想要保持中立态度才是苦难之处，要时刻小心自己的言行。另外，配合提升口才的衣服（比如 Button's Wig 和 Grimy Pre-War Businessware），这样的组合能将此特技的效果发挥到最大。

抵抗辐射 RAD RESISTANCE

特技最高级别：1
要求：幸运 5 以上

这个技能可以提高 25% 的辐射抗性。

东张西望 SCROUNGER

特技最高级别：1
要求：幸运 5 以上

和之前的财富发现者特技相似，喜爱东张西望的你将能发现更多的弹药，多出来的数量根据弹药的种类有一些差别。

大块头 SIZE MATTERS

特技最高级别：3
要求：耐力 5 以上

大块头的你将得到更高的大型枪械技能，这是所有特技中能一次提升最多技能点数的特技。如果你之前没有使用大型枪械，现在又想用了，那么这个特技是你最好的选择。

特技等级	效果
1	加 15 点大型枪械技能
2	加 30 点大型枪械技能
3	加 45 点大型枪械技能

强壮背部 STRONG BACK

特技最高级别：1
要求：力量 5 以上，耐力 5 以上

拥有此技能的你将能扛上额外的 50 磅重量的东西。你喜欢使用大型枪械吗？喜爱交易或是一路上偷取所有能偷的东西吗？或许你喜欢装备超重的能量装甲？那么这个特技是你不二的选择，你能背更多东西，带更多武器，赚更多钱！

人物 10 级可学的特技 LEVEL 10 PERKS

动物朋友 ANIMAL FRIENDS

特技最高级别：2
要求：魅力 6 以上

自从你成为动物的朋友之后，在废土野外探险的时候就再也不用担心包括蝎子、狗、老鼠等等野生的动物袭击你了，不管是普通的、变种的还是什么其他的动物，只要你不先惹它们，它们就不会攻击你。

在非常困难（VERY HARD）难度下这个技能非常有用，尤其是在有妖怪和死亡爪在附近的时候。

特技等级	效果
1	动物不会主动攻击你
2	动物会帮助你攻击其他人（它们不会攻击动物）

精密技巧 FINESSE

特技最高级别：1
要求：无

这个特技提高你 5% 的暴击几率。这相当于 5 点幸运值的作用。通常情况下，它让你拥有相当于之前两倍的暴击率，非常实用的技巧！



立刻升级 HERE AND NOW

特技最高级别：1
要求：无

选择这个特技的时候你立刻就能提升一个等级。如果你是一个有耐心的探险者，这个特技之外还有更多更好的选择，但如果你没有耐心或者急需下一个等级才能开启的特技，那么选择这个特技吧。另外在 20 级的时候是无法选择这个特技的。

睡眠精灵 MISTER SANDMAN

特技最高级别：1
要求：潜行技能 60 以上

拥有这个特技的你可以一击杀死睡眠中的人，割喉的话还能得到额外的经验值。看上去也许没人会选择这个技能，但是你不知道拥有这个特技的某人在一个晚上的时间内就杀掉了一个城的所有居民。不幸的是，这个特技只能在很少的地方才有作用。

神秘陌生人 MYSTERIOUS STRANGER

特技最高级别：1
要求：幸运 6 以上

如果你拥有这个特技，一个神秘的陌生人会有一定几率在你进行 V.A.T.S. 攻击的时候出现帮你对付你的敌人，直到敌人死后，他又会神秘地消失。

在 V.A.T.S. 攻击模式中，如果敌人的生命值在 150 之下，有 10% 的几率出现神秘陌生人并帮你解决掉敌人，这个技能在较高的难度下才拥有比较大的用处。这个技能拥有一定的娱乐价值，但是在战斗中也是比较有用的，可以帮你节省 AP 和弹药。

底力 NERD RAGE!

特技最高级别：1
要求：智力 5 以上，科学技能 50 以上

当你的生命降低到 20% 以下时，你的力量将提升到 10 点，并且获得额外的 50 点防御值。如果你拥有足够高的耐力，那么你的血会非常多，20% 的血量也能让你游刃有余地对付其他敌人，保持这个血量你就能拥有更强的能力，在高难度游戏中这个特技非常管用。

夜行人 NIGHT PERSON

特技最高级别：1
要求：无

拥有这个特技的你在夜里可以得到额外的 2 点智力和 2 点感知力（不能超过上限 10 点），具体的时间是晚上 6 点到凌晨六点。

不管室内室外，这个特技都有效，可以查看你哔噗小子上的时间，如果等不及也可按下 BACK 键休息一会儿到了晚上再行动。这个技能虽然提升智力，但是不会提升你升级时得到的技能点数。

人物 12 级可学的特技 LEVEL 12 PERKS

食人魔 CANNIBAL

特技最高级别：1
要求：无

在潜行模式中，拥有这个特技的你可以靠吃尸体回复生命值，但是每次进食都会降低道德值，每个尸体增加 25 点生命值，降低 1 点 Karma。

如果你打算尝尝血肉的滋味，并且用道德值而不是靠喝污染的水增加辐射值回血的话你可以让自己变成一个食人魔，但是在吃尸体的时候不要被其他人看到，否则他们很可能会攻击你这个……呃，让人反胃的家伙。

快速新陈代谢 FAST METABOLISM

特技最高级别：1
要求：无

体内新陈代谢速度快的你在使用加血针剂（Stimpak）的时候能获得额外的 20% 的回复量，如果你的技能集中在近身格斗上，那么这个特技会很有用。

赐予生命 LIFE GIVER

特技最高级别：1
要求：耐力 6 以上

取得这个特技的时候，你的生命值上限将立刻提高 30 点。

放火狂 PYROMANIAC

特技最高级别：1
要求：爆炸武器技能 60 点以上

拥有这个特技的你在使用火属性武器的时候将造成额外的 50% 点伤害，包括 Flamer、Alien Blaster、Nuka-Grenade 和 Shishkebab。

机器人技术专家 ROBOTICS EXPERT

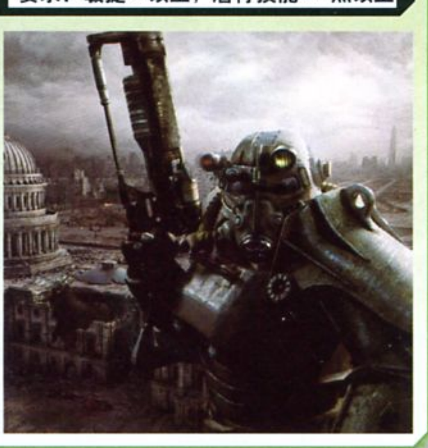
特技最高级别：1
要求：科学技能 50 点以上

拥有这个技能的你可以对机器人造成额外的 25% 伤害。如果你潜行接近一个机器人，那么可以直接将它关闭。如果你拥有较高的潜行技能，那么学会这个特技可以让你轻松对付废土上的机器人——把他们都关掉，但别忘了彻底摧毁它们的主体，那样才可以取得经验值和道具。另外，在你和一些友善的机器人对话的时候会出现一些额外的选项。

无声奔跑 SILENT RUNNING

特技最高级别：1
要求：敏捷 6 以上，潜行技能 50 点以上

在拥有这个技能前，你使用潜行技能时蹲下移动的速度如果稍快也会制造更多的噪音，所以只能慢慢走。但是拥有这个技能之后，你可以在蹲下状态下随意行动也不会影响你的潜行了，另外，你将得到 10 点潜行技能点数。如果你专精空手、近身格斗和潜行的话，这个特技是必须要学会的。



狙击手 SNIPER

特技最高级别：1
要求：感知力 6 以上，敏捷 6 以上

拥有这个特技的你在 V.A.T.S. 模式下攻击敌人的头部将拥有额外 25% 的命中率。如果你中意于一直对准敌人的头打，那么这个特技是很好的选择，配合突击队员和枪手的技能能发挥更强的优势。需要注意的是，不要被特技的名字搞晕，它不仅仅针对狙击枪产生作用，所有枪械都有效！

人物 14 级可学的特技 LEVEL 14 PERKS

硬骨头 ADAMANTIUM SKELETON

特技最高级别：1
要求：无

拥有这个特技的你，肢体受到的伤害将比通常情况下减轻 50%（但是对于你整体的生命值伤害不变），Stimpak 回复肢体的效果也将加强。因为并不是所有冒险者都很容易让自己的四肢受残，所以这个特技并不是十分有用，但是如果你经常从高处掉下来的话可以选择这个特技。

药剂师 CHEMIST

特技最高级别：1
要求：药物技能 60% 以上

作为药剂师的你使用各种暂时提高自身特性的药物的持续时间是普通人的两倍，比如抗辐射药 Rad-X、增加潜行效果的 Stealth Boy 等等。如果你平时很喜欢嗑药后行动，那么这个特技是你最好的选择，可以试试将 Jet、Psycho、Med-X 混合起来用，在药效消失前，你将是最强的人。

契约杀手 CONTRACT KILLER

特技最高级别：1
要求：无

一旦你成为一个契约杀手，在杀死任何好人（人类和盗尸者）时，在他们的尸体上都能得到一只耳朵，到时候你可以拿着它到 Crapyard 卖给一个“邪恶”卖主，每个耳朵 5 块钱。能达到“好”的标准的人包括：废土游荡者（Wastelander）、钢铁兄弟会的成员、避难所的居民、奴隶、交易者、医生、修理工、未狂暴化的盗尸者。其实废土上并没有那么多好人。

电子人 CYBORG

特技最高级别：1
要求：科学技能 60 点以上，药物技能 60 点以上

你使用自己的科学知识和医学知识将自己的身体永久地加强了，获得了额外的 10% 防御值、毒抗性、辐射抗性和能量武器的技能。这是最有用的特技之一。即使你是一个只知道战斗的战士，为了这个特技，也值得你将药物和科学技能提升到 60 点。

执法者 LAWBRINGER

特技最高级别：1
要求：无

和契约杀手相似，每次杀死邪恶的人或盗尸者，你可以在他们身上得到一个指头，你可以将它们卖给一个“邪恶”卖主，每个指头可以卖 5 块钱，你可以问 Megaton 的 Simms 警长相关的信息。

轻声细步 LIGHT STEP

特技最高级别：1
要求：敏捷 6 以上，感知力 6 以上

脚步轻盈的你不会触发任何敌人埋下的地雷和陷阱。

交易大师 MASTER TRADER

特技最高级别：1
要求：魅力 6 以上，交易技能 60 以上

你是一个交易大师，从卖主那儿买进东西的价格都将减少 25%，如果你 14 级的时候还有理财问题的话，那么选择这个技能吧。不过一般在这个级别的时候，钱已经不是问题了，那么可以把宝贵的点数留在其他项目上。

人物 16 级可学的特技 LEVEL 16 PERKS

行动男孩／女孩 ACTION BOY/GIRL

特技最高级别：1
要求：敏捷 6 以上

拥有这个特技的你在 V.A.T.S. 模式下拥有额外的 25 点 AP。25 点 AP 是相当可观的，可以让你每次在 V.A.T.S. 中多打一枪。所有习惯于使用 V.A.T.S. 的人都应该获得这个技能。

更强暴击 BETTER CRITICALS

特技最高级别：1
要求：感知力 6 以上，幸运 6 以上

拥有这个特技的你在产生暴击时将造成额外的 50% 伤害。注意：这并非提高你的暴击率！如果你的角色拥有非常高的暴击几率的话，那么这是个不错的附加选择。

药瘾抵抗 CHEM RESISTANT

特技最高级别：1
要求：药物技能 60 点以上

拥有这个特技的你只有通常情况的一半几率感染药瘾，对于瘾君子来说这是个不错的选择。

特征技能！ TAG!

特技最高级别：1
要求：无

选择这个特技的话会让你将一项技能设置为特征技能，立刻将该技能值增加 15 点。其实要增加技能点有更多特技可以选择，这个特技存在的意义只是为了继承系列前作的固有特技，在系列前作中每消耗升级时得到的 1 点技能点数可以增加特征技能 2 点，所以 TAG！是非常有用的特技，而在这里，则更多是为了给老玩家增加一些回忆吧。



人物18级可学的特技 LEVEL 18 PERKS

电脑专家 COMPUTER WHIZ

特技最高级别：1
要求：智力7以上，科学技能70点以上

拥有这个特技的你在骇客电脑终端的时候可以获得一次额外的机会。但是这个特技基本没什么用，因为游戏的骇客系统可以退出避免锁定（具体见骇客指南）。

集中火力 CONCENTRATED FIRE

特技最高级别：1 要求：小型枪械技能60点以上，能量武器技能60点以上

你可以集中火力射击敌人，在一次V.A.T.S.行动中，当你连续攻击同一部位的时候，会增加命中率，直到你没有AP或者停止攻击这个肢体时这个连续效果才会结束。如果你的人物拥有非常多的AP或使用的武器消耗的AP很少的时候，这个技能非常有用。可以配合其他增加命中率的技能使用，效果将更好。

瞄准第一次命中率和普通情况下一样，连续瞄准的第二次增加5%，连续瞄准第三次增加10%，以此类推。

渗透者 INFILTRATOR

特技最高级别：1
要求：感知力7以上，开锁技能70点以上

拥有这个技能的你在开锁时拥有额外的加成，如果一个锁被开坏了（暴力开锁：Force Lock）无法打开，你可以再多试一次，但也仅仅是多一次而已。如果你擅长用撬锁工具（Lockpick）开锁的话，这个特技就基本没有用处。

不过，它也能节省你的撬锁工具，先试着暴力开锁，不成功的话再使用撬锁工具。

麻痹掌法 PARALYZING PALM

特技最高级别：1
要求：空手格斗技能点数70以上

拥有这个特技的你可以在空手格斗（可以装备圈套等空手格斗装备）并发动V.A.T.S.时拥有一个麻痹掌（PARALYZING PALM）的攻击方式，会让命中的人麻痹30秒无法动弹。如果你擅长空手格斗，那么它是必须要学会的特技，如果你将敌人麻痹的话，30秒时间也足够让你换上其他武器并将之击倒了！

人物20级可学的特技 LEVEL 20 PERKS

探险家 EXPLORER

特技最高级别：1
要求：无

废土上所有主要地点都将显示在你的地图上，并且允许你快速移动（FAST TRAVEL）到这些地点。如果你想在废土上探索所有神秘的地点，那么这个特技非常适合你，另外，如果你想开一个新人物重新玩的话，将地图上的所有地点打开也对新游戏非常有帮助。





忍者 NINJA

特技最高级别：1
要求：潜行80点以上，近战武器技能80以上

拥有这个特技的你，在空手格斗或者装备近战武器的时候，每一击都将拥有额外的15%的暴击率，并且在潜行攻击时的暴击伤害增加25%。如果你擅长潜行和近战，那么这个技能是你的不二选择！

死神 GRIM REAPER'S SPRINT

特技最高级别：1
要求：无

拥有这个特技的你，在V.A.T.S.下杀死任何一个敌人并退出V.A.T.S.的时候可以恢复你的全部AP，如果你的人物拥有足够的AP，那么可以轻易消灭周围的所有敌人！这是最强的特技之一！

太阳能 SOLAR POWERED

特技最高级别：1
要求：耐力7以上

拥有这个特技的你在太阳下能得到额外的2点力量，并且会缓缓回复生命值。缓慢回复生命的效果非常有用，想像一下废土上的漫长旅程，并没有那么多床供你休息，你可以晒晒太阳就回复生命。拥有这个特技可以让你每10秒钟回复1点生命值，但并不能治愈残肢。所以这个技能和硬骨头配合在一起的效果相当好。

与任务关联的特技

以下的特技不能在升级时习得，只有在完成相应任务时才能得到，并且不消耗任何点数，而是直接学会，并且每种特技都只有一个等级。当然，因为游戏中任务的完成方法有很多，任务的结局会影响一些你可以得到的特技，所以以下的特技你不能全部学会。

能量装甲训练 POWER ARMOR TRAINING

主线任务：Picking up the Trail 要求：在根据地（Citadel）找贾尼骑士（Paladin Gunny）学习。

也许在流程中可以提前得到能量装甲，然而在经过训练之前是无法穿上它们的。只有剧情进行到Picking up the Trail，能进入钢铁兄弟会的根据地中时才能学会这个技能。能量装甲包括：Outcast Power Armor、Brotherhood Recon Armor、Brotherhood Power Armor、Enclacve Power Armor、Tesla Armor等。

毁梦人 DREAM CRUSHER

支线任务：The Wasteland Survival Guide 要求：说服 Moira Brown 停止撰写他的生存指南（Survival guide）。

再有信心的人的梦想在你的嘲讽下也会变得毫无逻辑。

拥有这个特技的你让敌人的暴击几率降低 50%，并且在和 Moira 交易的时候得到额外的 30% 的折扣。

辐射自动回复 RAD LIMB HEALING

支线任务：The Wasteland Survival Guide 要求：在支线任务中达到第三级辐射伤害（辐射进度条的第三段后更高，600 以上）。

你帮 Moira 完成调查研究，在她帮你减轻身体辐射的时候意外地改变了你的身体，从此之后，当你的辐射值超过 400 时，受残的肢体会自动回复。

初级生还者 JUNIOR SURVIVOR

支线任务：The Wasteland Survival Guide 要求：至少完成该支线任务的 5 个附加目标，用以下 5 种方式中的一种回答 Moira 提出的问题后得到该特技。

标准（Standard）：加 2 点毒抗性、2 点辐射抗性、5 点生命值。

聪明（Smart）：加 2 点毒抗性、2 点辐射抗性、2 点药物技能、2 点科学技能。

强悍（Tough）：加 2 点毒抗性、2 点辐射抗性、2 点防御值。

狡猾（Sly）：加 2 点毒抗性、2 点辐射抗性、2 点潜行技能、2 点口才。

欺骗（Snide）：加 2 点毒抗性、2 点辐射抗性、1 点暴击率。

生还专家 SURVIVOR EXPERT

支线任务：The Wasteland Survival Guide 要求：至少完成该支线任务的 5 个到 8 个附加目标，用以下 5 种方式中的一种回答 Moira 提出的问题后得到该特技。

标准（Standard）：加 4 点毒抗性、4 点辐射抗性、10 点生命值。

聪明（Smart）：加 4 点毒抗性、4 点辐射抗性、4 点药物技能、4 点科学技能。

强悍（Tough）：加 4 点毒抗性、4 点辐射抗性、4 点防御值。

狡猾（Sly）：加 4 点毒抗性、4 点辐射抗性、4 点潜行技能、4 点口才。

欺骗（Snide）：加 4 点毒抗性、4 点辐射抗性、2 点暴击率。

生还导师 SURVIVOR GURU

支线任务：The Wasteland Survival Guide 要求：完成该支线任务的 9 个以上的附加目标，用以下 5 种方式中的一种回答 Moira 提出的问题后得到该特技。

标准（Standard）：加 6 点毒抗性、6 点辐射抗性、15 点生命值。

聪明（Smart）：加 6 点毒抗性、6 点辐射抗性、6 点药物技能、6 点科学技能。

强悍（Tough）：加 6 点毒抗性、6 点辐射抗性、6 点防御值。

狡猾（Sly）：加 6 点毒抗性、6 点辐射抗性、6 点潜行技能、6 点口才。

欺骗（Snide）：加 6 点毒抗性、6 点辐射抗性、4 点暴击率。

蚁类能力 ANT MIGHT

支线任务：Those！ 要求：在完成 Doctor Lesko 的任务后选择该特技。

博士针对火蚂蚁对你的身体进行了基因改造，让你的力量增加了 1 点，火抗性增加了 25%。

蚁类视力 Ant Sight

支线任务：Those！ 要求：在完成 Lesko 博士的要求后与他对话选择学习。

博士针对火蚂蚁对你的身体进行了基因改造，让你的感知力增加了 1 点，火抗性增加了 25%。

奇怪的反射神经 WIRED REFLEXES

支线任务：The Replicated Man 要求：Doctor Zimmer 在任务结束后给主角此特技。

联邦的高级科技增强了你的反应速度，让你在 V.A.T.S. 中可以得到额外的 10% 命中率。

吸血鬼 HEMATOPHAGY

支线任务：Blood Ties 要求：学习 Vance 引导下的部族的生活习性。

这个特技让你在使用血袋（Blood Pack）的时候可以回复 20 点生命值。

树皮 BARKSKIN

支线任务：Oasis 要求：在地下洞穴射击一个暴露在外的心脏，让它喷出的东西溅你的身体上。

你被 F.E.V. 病毒感染了，你的皮肤现在变得像树皮一样，你的防御值增加了 10 点，你的耐力增加了 1 点。

系统综述

开始菜单信息

游戏难度 GAME DIFFICULTY

难度	难度	敌人的攻击力	玩家的攻击力
非常简单	Very Easy	50%	200%
简单	Easy	75%	150%
中等	Normal	100%	100%
困难	Hard	150%	75%
非常困难	Very Hard	200%	50%

游戏开始前，会提示玩家选择游戏的难度。更高的难度意味着拥有更强攻击力和防御力的敌人，同时在杀死敌人时得到的经验值也更多。

系统设置中的小提示 SETTING HINT

记录：游戏可以随时记录，所以尽可能多地记录你的进度吧，并且别忘了在分支前保留一个存档。另外 S/L 大法在游戏中非常实用，在做有一定几率的事情前（比如盗窃、说服他人之前）记录，如果失败了可以读档重新来过。

HUD 显示：虽然游戏画面的亮度并不是什么大问题，但是游戏的 HUD 界面也许在一些情况下不是非常明显，经过测试，蓝色的 HUD 在废土的世界上是最显眼的，如果你习惯使用准星瞄准敌人，那么蓝色将是你最佳的选择。当然，如果你喜欢噼噗小子那经典的绿色界面，也没有什么太大的出入。

游戏中的基本操作

按键	作用
LB	在第一和第三人称视角之间切换，按住并配合左摇杆可以随意调节。
LT	瞄准／格挡
BACK	等待，站在原地让时间快速流逝
START	暂停
RB	进入 V.A.T.S. 系统
RT	攻击
Y	跳
X	上弹；按住为收起／拿出武器
A	互动
B	打开／关闭噼噗小子，按住可以打开噼噗小子上的灯照亮
左摇杆	移动
LS	按下 LS 进入潜行模式
右摇杆	观察／转动视角
RS	按下 RS 为捡起／扔掉物品



游戏画面介绍



HIT POINTS (HP)：生命值

ACTION POINTS (AP)：行动点数

WEAPON CONDITION (CND)：武器状况

子弹：左边的数字是枪中上好的子弹，右边的是该武器可以使用的子弹种类的全部数量。

敌人的血量：显示当前敌人的剩余血量。

辐射剂量条：当受到辐射时，该条才会显示出来。

经验值条：取得经验值的时候会显示出来。

准星：普通状态下是枪械攻击的准星，在对准一些可以互动的目标时准星会变为互动图标，按A键可以与之互动。当准星是红色的时候，代表此时的互动行为会属于犯罪。

TIPS 如何看懂罗盘



罗盘为一条横线，中点代表玩家目前面对的方向。横条上的箭头代表废土上的一些目标，包括人物、建筑物、任务目标等。

空心三角：没有探索过的地点。

实心三角：已经探索过的地点。

实心箭头：当前选择的任务的目标人物，离得越近闪烁的越快。

空心箭头：自己在地图上设置的标记（玩家自定目标）的方位。

实心长条：废土上的生物（包括人），绿色表示友善的生物，红色表示敌对的生物，感知力影响到可以探测到这些生物的距离，感知力越高可以在更远距离发现他们。

英文字母代表方向：E（东）、W（西）、S（南）、N（北）。

哔噗小子 3000 THE PIP-BOY 3000

哔噗小子主要操作一览

按键	作用
B	打开／退出哔噗小子界面。
方向键和左摇杆	上下移动光标，左右切换页面。
RT 和 LT	切换三个主要菜单。
右摇杆	移动地图，滚动一些技能和特技的解释等。

哔噗小子 3000 型是你最有用的道具，通过这个腕带型电子计算机，你可以了解自己的所有情况，除此之外，在及时游戏中按住方向键上可以打开灯。左上角圆形的辐射标尺最直接地告诉你你当前的辐射量。中间的屏幕显示各种信息。

首先，哔噗小子被分为三个主要菜单：状态（STATS）、道具（ITEMS）、数据（DATA）。

状态菜单 STATS

这里显示5个项目：状态（STATUS）、基本数值（S.P.E.C.I.A.L.）、技能（SKILLS）、特技（PERKS）、游戏概要（GENERAL）。最上面一行会一直显示，依次是角色等级、当前的HP和最大HP、当前AP和最大AP、当前XP。以下为状态菜单内的操作提示，其他菜单下的内容请看相关栏目。





1、角色身体状况 CND

绿色的长条代表角色当前身体各部位的状况，当绿条消失时该肢体残废，如果拥有加血针剂（Stimpaks）选择按下A键可以恢复该部位的状况（角色生命值也会回复），也可以按X键只恢复肢体状况（效果更好）。

2、角色辐射量 RAD

显示角色当前受到的辐射量总值，可以按A键使用相关药品减轻辐射值，按X键使用相关药品在一定时间内提高辐射抗性。同时这个界面也显示当前辐射量对身体造成的影响。具体情况请看前面的"耐力对生命值和抗性的影响"。

3、效果 EFF

查看角色当前全部的状态加成，包括装备品、辐射以及药品对身体的参数产生的影响。

道具菜单 ITEMS

1、武器——WEAPONS
2、衣服——APPAREL
3、药品——AID
4、杂物——MISC
5、弹药——AMMO

道具菜单操作

按键	作用
A	装备、取消装备、使用物品
X	扔掉当前选定的物品
Y	修理当前物品
RB	快捷键设置

道具特性

名称	缩写	意义
伤害值	DAM	武器可以造成的伤害值。
防御值	DR	当前物品可以提供的防御值
重量	WG	当前道具的重量
价值	VAL	当前道具可以卖的价格
状况	CND	当前武器的状况
效果	EFFECTS	使用／装备当前道具后会对角色产生哪些影响



TIPS 快捷键

在道具菜单可以按住RB键进入快捷键设定菜单，此时按下方向键即可将当前选定的道具设定入相应快捷键。在及时的游戏中，按下相应方向键即可使用、装备、取消装备这些道具，按住方向键可以及时查看所有快捷键对应的道具图标。

数据菜单 DATA

最上方一条会一直显示当前的地名、日期和时间。

1、当地地图 LOCAL MAP

角色所在位置的电子地图，可以显示周围一定距离内的房间门，右摇杆控制光标高亮门后可以查看具体信息。

2、世界地图 WORLD MAP

显示整个华盛顿地区的地图，所有探索过的区域都将显示在这个电子地图上。

在周围没有敌人的情况下，玩家只要高亮要到达的地点，并按下A键即可快速旅行到任何已经探索过的地点。

由玩家当前位置到当前激活的任务的目标地点也会在地图上用一条虚线表示出来，虚线上有一些节点，代表路上要经过的区域。

地图菜单下的操作

按键	作用
左摇杆 LS 上下	放大／缩小地图
右摇杆 RS	移动光标。
X 键	设置"玩家自定目标"，在罗盘上以空心箭头显示。

3、任务
QUESTS

《辐射》的任务系统是游戏的主体，哔噗小子的任务菜单可以显示玩家接到的所有任务的情况。

屏幕左边是任务列表，高亮的代表当前激活的任务（并有一个绿色框环绕），暗色的任务名代表已经完成的任务（或者失败了的任务，失败也是完成任务的一种方式）。

屏幕右侧是该任务的一条条目标，当前激活的目标高亮并显示在最上方，完成的目标暗色显示在下方，目标名后标有“(Optional)”标记的目标为并非完成该任务的必要目标，可以选择完成。

按下A键选择任何一个任务都将激活它们（Active），如果任务地点是已经探索过的区域，会直接在世界地图和罗盘上显示出来。

需要注意的是，任务的目标并非全都是在接到任务的时候就有的，有一些需要玩家自行探索找到完成任务要求的目标条件。

4、记录
NOTES

包括所有任务相关的信息，玩家需要在游戏中自行寻找这些记录，有些是文字，有些是声音。未读过的记录高亮显示，读过的暗色显示，按A键可以听声音记录（听声音的时候退出到游戏画面也不会停止播放，可以一边进行游戏一边听）。按X键可以在所有记录和当前激活任务相关的记录间切换。

5、电台
RADIO

废土上有一些电台在不停地播放着广播，电台的信号范围有限，只有在你发现电台并在信号范围之内才可以听到广播，当前可以收听的电台在菜单中高亮显示，按A键播放和暂停广播。

因果报应 KARMA

在《辐射3》中Karma反映了你做的好事和坏事的总体情况，可以引申看作“道德值”。道德值是游戏中的重要属性，它直接影响到NPC对待玩家的态度、可以收得的同伴、剧情的发展方向以及最终结局。

道德值在游戏中有很明确的标尺，不过虽然游戏中实际存在一个道德值的数值，处于这样一条标尺上的玩家被分为“善良（正值）”和“邪恶（负值）”。但是游戏中的准确道德数值无法直接看到，角色的道德值被表现为一个头衔和代表道德水平的图像，简单地说，做好事就加道德值，做坏事就减道德值。

道德值	所处类型
−1000 到 −750	非常邪恶
−749 到 −250	邪恶
−249 到 +249	中立
+250 到 +749	善良
+750 到 +1000	非常善良

行动	对道德的影响
杀死一个邪恶的人或生物	无影响
杀死一个非常邪恶的人或生物	+100
谋杀一个中立或善良的生物	−25
谋杀一个中立或善良的人	−100
从中立或善良的人或非邪恶的集团那儿偷任何一件东西	−5
给教会捐款	增加的道德值等于捐款的数量
在非主线的自由任务中采取“善良”的行动	至少 +50
在非主线的自由任务中采取“邪恶”的行动	至少 −50

经验值 EXPERIENCE POINTS

《辐射3》中经验值的获得方法有很多。在游戏中以XP计量。

每完成一个主线任务都可以获得200XP到1200XP不等的经验值，每完成17个主要支线任务中的一个可以获得300XP，一些自由任务中可以获得少量XP，每发现一个新的主要地点获得10XP，通过这些渠道获得的经验值不会因为难度不同而变化。

非常简单以外的难度下，杀死一个对手、打开一个锁、骇客一台电脑、完成一次口才挑战，这四种行为都可以获得一定的经验值。简单难度获得10XP；普通难度获得20XP；困难难度获得30XP；非常困难难度获得50XP。

玩家做同样一件事情获得的经验值不会因为等级的提升而变少，所以即使是初级的任务也可以日后来挑战。

通过获得经验值，玩家最多可以升级到20级，之后便不再取得经验值。每次升级都将获得一定的技能点数和一个新的特技。升级需要的经验值如以下方式分配：人物出生为1级，0XP；升级到2级需要200XP；之后每次升级需要再获得的XP比上一级增加150，也就是350、500、650……以此类推。

TIPS
如何最大限度地获得XP？

在不同难度下杀死敌人时可以获得不同的XP，所以在杀死一个很简单的敌人之前可以先把难度调高，然后杀死他，获得较高XP，之后再将难度调回来。

在良好的休息（Well-rested）之后可以获得10%的经验加成，只有在花钱租的床位、Megatown或Tenpenny Tower中属于自己的房间内休息之后才可以达到“良好休息”的状态，这个状态将持续12小时（游戏内的时间）。

可以学习“快速学习者”这个特技，得到相应的经验加成，这个加成不仅包括杀死对手的经验值，它涵盖所有获得经验值的途径。

一个锁取得两份经验值：很多门和安全柜的锁都可以通过直接开锁或骇客一个相连的电脑终端两种途径打开，我们可以先骇客电脑，在成功骇客并获得经验值后，不选择打开锁的选项而是直接退出电脑，然后再去用撬锁工具手工开锁获得第二次经验值。

废土战斗指南 WASTELAND BATTLE GUIDE

战斗系统

《辐射3》的基础战斗系统和FPS游戏相似，装备不同的武器，左摇杆自由移动身体，右摇杆转动视角瞄准，按下RT键及时射击，如果是全自动武器，按住RT键可以连续射击，打没子弹了再按RT便会自动上弹，或者按下X键手动上弹。

按住LT键会进入稍准确的瞄准姿势，这时射击的命中率会稍稍提高，但是人物的移动速度会变慢。

但是和真正的FPS不同，作为RPG的本作，单单瞄准并不能完全命中敌人，你的命中率和伤害值仍然和当前使用的枪械对应的技能有关。

在使用近战武器或空手时，RT键为攻击，按住一段时间使用蓄力攻击，伤害加倍。LT键位格挡，但是只能格挡敌人的近身攻击，成功格挡可以降低敌人对你造成的伤害。

避难所辅助瞄准系统 V.A.T.S.

游戏给很多人的第一印象是FPS，但其实游戏的战斗系统包含另外一个核心要素——V.A.T.S.，Vatult-Tec Assisted Targeting System，避难所辅助瞄准系统。当然，游戏首先提供的是一个及时的FPS系统，你可以像所有FPS游戏一样瞄准并且射击敌人，在FPS模式中没有行动点数（AP）的限制，你可以随意将子弹射向敌人，当然，敌人同时也会将子弹打在你身上。与此同时，游戏提供的V.A.T.S.则可以让玩家随时暂停游戏，环视周围的情况，瞄准射击敌人身体的任意部位，造成更大的伤害，拥有更高的暴击率，但是V.A.T.S.中玩家有AP的限制，一般满AP的情况下也只能打上两三枪，就要重新回到FPS模式等待AP恢复。游戏中单纯使用FPS模式或V.A.T.S.都不能得到最好的战斗效果，找到将两者混合使用的方法才能让战斗更加轻松。

为了得到更好的战斗成果，在敌人进入攻击范围后，尤其是在多个敌人同时出现的时候，盲目的射击会被数量众多的敌人围攻，马上按下RB键进入V.A.T.S.系统，这时游戏会暂停并且进入敌人的特写画面，如下图：



肢体状况：绿色的血条直接反应该肢体的健康情况，当横条消失时，此肢体便残废了。
百分比：命中该目标的几率。
行动点数：AP，直接关系到攻击的次数，闪烁的部分为一次攻击将消耗的AP。
敌人血量：反应敌人剩余的生命值，闪烁的部分为当前攻击会造成的伤害（不含暴击伤害）。



V.A.T.S. 操作说明	
操作	作用
RB 键	进入 V.A.T.S. 系统
按住 RB 键	扫描区域内所有可以瞄准的敌人
LB	查看使用当前武器攻击需要消耗的 AP
右摇杆 RS	变更瞄准的敌人
左摇杆 LS	变更瞄准敌人的部位
RT	选则攻击一次目前选定的部位
B	取消一次“选择攻击”
A	确定此轮攻击，之后进入特写攻击画面，攻击完成后恢复到 FPS 模式。

在 V.A.T.S. 下的攻击，将有 15% 的暴击几率加成。攻击不同的部位造成的伤害不同，而且可以致残，不同肢体残废的后果不同：

头部——HEAD：伤害一般为两倍。命中率一般是其他部位的一半。所以，除非敌人非常强悍而且你的枪械技能非常高（命中率高），否则不提倡枪枪攻击头部。致残后降低感知力。

胸部——CHEST：一般情况下胸腔的命中率最高，但是伤害较低，攻击胸腔有更大的几率可让敌人产生硬直。

武器——WEAPON：如果敌人使用极具威力的武器攻击你，那么你可以通过攻击打坏他的武器，让他们只能空手格斗。

手臂——ARMS：如果敌人使用的是双手武器，那么将一支手臂打残就可以让他们手中的武器掉在地上，即使他们再捡起武器，命中率也会降低。

腿部——LEGS：如果你不想让敌人跑掉，或者嫌他们追得太紧，可以先攻击敌人的腿，让他们的行动速度降到最低，这样可以轻松躲避使用近身攻击方式的敌人。致残后不能跳跃或进行蓄力攻击。

控制盒和天线——CONTROL BOXES&ANTENNAE：机器人、炮台和一些昆虫拥有这些特殊部位，当这些部位被打坏后，它们会变得敌我不分。当对付单个这种敌人的时候就不用费力去破坏这些部位了，因为它们只有你一个目标。

TIPS V.A.T.S. 的妙用

1、即使在战斗中你没有了 AP 值，V.A.T.S. 也可以起到很好的辅助作用。当你进入 V.A.T.S. 时系统会自动让准星瞄准敌人，即使你不在 V.A.T.S. 下攻击，选择退出的时候，准星仍然停留在敌人身上，还等什么？不要让它们再跑开，退出 V.A.T.S. 的同时马上射击吧。

2、如果你进入 V.A.T.S. 的时机非常好，那么敌人有可能身上挂着手雷或者正在扔手雷，不管手雷是在他们手中还是已经飞到半空，射击手雷吧，在半空中爆炸不会伤到自己，在敌人手上爆炸会对他们造成很大的伤害。

3、如果你打不过敌人了，尤其是死亡爪和妖怪之类的难缠怪物，可以在 V.A.T.S. 下打残它们的腿然后跑路（Dart Gun 对于非机器人的敌人的腿非常有效），关上身后能关上的门吧，这样可以减慢他们的速度并阻止他们远距离射击你。

治疗 AID

游戏中有很多回复生命值的方法：

1、每个城镇里都有医疗室，付给医生钱他们就可以帮你回复生命值并治好残肢、消除药瘾、降低辐射量。

2、使用 Stimpak 等回复生命值的药物。但是除了 Stimpak（回血）、Rad-X（增加辐射抗性）和 RadAway（降低身体辐射量）这三种药物外，其他所有的药物和酒都有一定的几率让玩家上瘾，对一种药物上瘾的角色如果长时间不服用该药物就 会降低基础数值，你可以找医生花钱消除药瘾。每种药物的药瘾都是分开的，服用一种药物不会对其他药物上瘾。



3、吃食物或者喝水。废土上有很多水源，但是都是受到污染的，在接近洗漱池之类的水源时，对准后按 A 键便可以喝水，每喝一口都会回复一定的生命值并增加身体的辐射量，同样，在废土捡到的所有食物几乎都有辐射，吃它们的时候也同样会增加生命值和辐射量。

4、找个床睡一觉。睡觉是最棒的回复生命值的方法，既不用花钱，还能养好所有的残肢，如果是自己的床，还可以达到“良好休息”的经验加成状态。



潜行和偷窃 STEALTH&STEAL

潜行的操作

按下左摇杆（LS）便可以进入潜行模式，再次按下 LS 则退出潜行模式。在潜行模式下推动左摇杆可以移动，屏幕上方的提示可以告知你当前的潜行的状态：

[HIDDEN]：没有人发现你。

[DETECTED]：被人发现了，但是发现你的人暂不是你的敌人。

[CAUTION]：虽然没有人看到你的踪影，但是有人已经感觉到你的存在，加强了警惕的他们正在寻找你。

[DANGER]：危险！你已经被一个敌人发现了。

影响潜行的要素

1、角色的潜行技能点数：点数越高越不容易被发现，偷东西的成功率也更高。

2、敌人的感知力：敌人的感知力越高越容易发现你。

3、敌人的视野：如果你不在敌人的视野里，敌人就不容易发现你。

4、光线：越黑的环境下越不容被发现。

5、移动：移动的越慢越不容易被发现，如果你将摇杆推到头以最高速度前进，被发现的几率也大大增加。

6、衣服的重量：穿越重的衣服越容易制造更多的噪音，被发现的几率也越大。

7、声音：近战武器的声音很小，枪械的声音就很大了。

偷窃

首先，偷窃是会降低道德值的。

在潜行状态下玩家可以按 A 键偷取摆放在表面的东西，准星会显示红色，一定成功，但是如果被发现，主人或者有正义感的人便会大声呼叫或者直接向你展开攻击。

悄悄潜行到一个 NPC 的身后按 A 键打开一个 NPC 的口袋从他们身上偷东西，只是打开 NPC 的物品列表不会降低道德值，也不会失败，当选择要偷取的东西时才是挑战成功率的时候，潜行技能点数和目标物品的贵重程度影响成功率。如果不幸被主人发现你的行为，结果和上面一样。有些情况下，主人并不会有敌对行为，但是一旦偷窃失败，就不能再次对这个人物进行偷窃了。

当被发现之后，道德值会大幅度下降，如果能成功逃脱 NPC 的围追堵截，也不意味着这个地方将成为你的禁地，只要等三天，他们便会忘记之前你的所作所为，重新友好地对待你。只有一个例外，奴隶贩子大本营里的人永远不会忘记你的偷窃行为，一旦你在 Paradise Falls 偷东西被发现了，他们就会永远攻击你……

TIPS 潜行的技巧

潜行状态下有暴击几率的加成，所以如果你静等敌人上门，或想避免直接冲突潜行经过场景的话，可以在离敌人一定距离的角落里用 10mm 手枪打一下墙壁，这个声音很小，不会直接暴露你的位置，但是会引起敌人的注意，他们会离开把守的位置搜索区域，看准时机干掉他们或者悄悄溜过去。另外，可以配合 Stealth Boy 这个道具，使用他们后你几乎成为隐形人，被发现几率减到最小。

废土日常生活指南 EVERYDAY LIFE GUIDE

修理装备 REPAIR

辐射中装备的状况（缩写为CND，以百分比的数值表示）直接影响到装备的性能，降到0之后会毁坏。武器的状况直接影响到攻击力，防具的状况直接影响到防御力，日常的使用或受到攻击都会降低CND。

主角不能凭空修理武器，需要同类的装备作为素材填充到目标装备上，素材装备消失，目标装备CND增加，增加量和素材的CND相关。

角色的修理技能（REPAIR）直接影响修理效果，技能的数值直接等于可以将CND修理到的最高百分比，比如如果你的修理技能为95，那么在经过无数次修理后，你的装备将拥有最高为95%的CND。

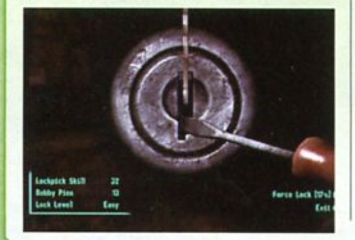
修理的最基础常识就是：用低CND的装备去修理较高CND的装备；在修理前，装备上能提高修理技能的服装；低CND的装备不用为其消失而可惜，因为他们既没有使用价值，也卖不了好价钱。

开锁 LOCKPICK

锁的难度	锁的难度	需要的开锁技能等级
非常简单	Very Easy	0
简单	Easy	25
中等	Normal	50
困难	Hard	75
非常困难	Very Hard	100

只有当开锁技能（Lockpick）达到一定等级时，才可以尝试挑战相应级别的锁。

在使用撬锁工具（Bobby Pin）开锁时，会有一个开锁的迷你游戏，在这里，玩家需要小心转动左摇杆调整撬针的角度，将撬针停留在180度之内的任一角度下，推右摇杆转动锁孔，如果有阻力（表现为手柄振动，撬针抖动），说明角度不对，此时如果继续推右摇杆撬针便会损坏，需要立刻松开右摇杆，继续调整角度，直到可以用右摇杆将力量给到最足没有丝毫阻力时，锁便能打开。



其实开锁的技巧很简单，首先推一下右摇杆，看看能有多大的阻力（振动和抖动的幅度越大阻力越大），之后向一个方向转动角度，如果阻力加大那么说明转向反了，回转；如果阻力减小则说明转向正确，继续转。越高等级的锁的可以开启的有效角度越小，撬针也越容易折断。

破解终端机 HACK TERMINAL

只有当科学技能（Science）达到一定等级时，才可以尝试挑战相应级别的终端。

尝试骇客终端电脑的时候也会有一个迷你游戏，需要在一堆混乱排列的字母和单词中找到正确的密码词组，难度决定密码词组的长度。

玩家一般有4次机会选择单词，选择后右下会有提示信息，"X/Y"（X和Y代表数字）是核心信息，Y代表密码词组一共有几个字母组成，X代表当前选择的词组中正确的字母个数，需要注意的是，这里的"正确"是指字母本身和所在词组中的位置都正确的个数，例如，如果单词"break"是密码，那么选择"prize"后的提示信息为"1/5"，之后再选择另外一个词组，比如brick，提示信息将为"3/5"，以此推想尽量得出正确的答案。如果第4次还没有找对密码此终端将永远关闭，无法再次被破解。

骇客有一个小窍门，那就是"除非有100%的把握，那么永远不要尝试最后一次选择答案"，在还有一次机会时退出迷你游戏，重新进入尝试，直到破解为止。需要注意的是，每次尝试破解之后，密码都会改变。

停战！ HOSTILE SETTLEMENTS

也许因为偶然的头脑发热让你在废土上做了什么惹怒周围人的举动，如果周围人太多，你绝对没有胜算，或者你为你做错的事情后悔（却不想提记录）的话，除了马上溜之大吉过三天再来之外，可以尝试马上放弃抵抗，收起你的武器（长按X键），这样其他暂时敌对但是仇恨并不高的人也许会"原谅"你，当然这种和和解的几率并不大，但抱有一线希望的你在一些情况下可以试试。

家 HOME,SWEET HOME

在废土的旅行中，刚开始你就有可能拥有一个家。之后你可以时常快速旅行回来，只需要简短的读盘时间，就能回到自己安全的"大本营"中了。

选择炸掉Megaton小镇可以得到Tenpenny Tower的房间；拆除小镇的炸弹可以得到Megaton的家。你只能拥有一个家。你可以将自己的道具随便丢在家中，他们不会消失，不过最好的办法是利用各个柜子，将道具分门别类的放在不同的格子中，既减轻了负重，又方便使用的时候寻找。另外，你可以在商人那里购买各种家具，让自己的家变得温馨实用。比较有用的家具就是冰冻可乐机（Nuka Cola machine）了，将可乐放进去冻凉成Cold Nuka-Cola，其回复效果就立刻加倍了；工作台（Work Bench）可以让你在家中制造新装备；你还可以将自己的所有加属性的玩偶（Bobblehead）放在一楼的展示台上，这样不用带在身上也会产生同样的效果了。

制造属于自己的独特武器 CREATING YOUR OWN WEAPON

自制武器是《辐射3》中非常有趣的设定，使用各种各样奇怪的自制武器能带来非常多的游戏乐趣，是游戏的一项重要收集要素。制造他们的方法比较困难，首先要拥有武器的图纸（Schematic），每种武器只有3张图纸（特殊：Bottlecap Mine和Rock-It Launcher有4张），一般情况下3张图纸的获得途径分别为：从商人处购买；在废土的某个地方捡到；通过完成任务获得。拥有不同数量的图纸，制造出的武器状况（CND）会有不同：

1张图纸：CND为修理技能点数的一半。

2张图纸：CND等于修理技能点数。

3张图纸：CND为修理技能点数的125%。

拥有图纸和所有必要素材之后，在工作台（Work Bench）上就可以制造武器了。工作台遍布废土的的很多房间内，你也可以购买一个放在自己的屋子里。

下面给出全部自制武器的介绍、所需素材以及图纸取得方法。至于素材虽然在游戏中也能看到，但在取得图纸之前无法得知，为了避免卖掉或漏捡可能需要的关键道具，避免在得到图纸后没有素材的情况，事先查看下面的内容，认定自己想要的自制武器，在日常探险中多留意那些素材吧。因为游戏中有太多的素材，日常积累比临阵磨枪更加重要。



瓶盖地雷 BOTTLECAP MINE

由瓶盖填充的炸弹，爆炸时高速飞出的瓶盖有较大的杀伤力。

素材

- Lunch Box
- Cherry Bomb
- Sensor Module
- 10个Bottle Cap



图纸

1、Little Lamplight [4.08]，Knick Knack处购买（他的出售列表上如果没有，那就在他的身上，需要偷窃）。

2、Jocko's Pop&Gas Stop [7.07]，在工作台上。

3、Tenpenny Tower [7.14]，在自由任务“A Manhandled Manservant”的流程中，在Dashwood的保险箱中得到。

4、Megaton [8.03]，支线任务The Wasteland Survival Guide中的奖励。

标枪 DART GUN

对付死亡爪有特效，可以轻易使死亡爪致残。

素材

- Paint Gun
- Radscorpion Poison Gland
- Toy Car
- Surgical Tubing



图纸

1、MDPL-05 Power Station [1.02]，在一堆骷髅旁边的地上。

2、Temple of the Union [3.01]，完成直线任务Head of State的奖励。

3、Tenpenny Tower [7.14]，Lydia Montenegro处买到。

死亡爪拳套 DEATHCLAW GAUNTLET

带着死亡爪拳套的攻击可以直接穿透装甲造成极大伤害，对于擅长格斗系的角色是必备的武器。

素材

- Wonderglue
- Leather Belt
- Medical Brace
- Deathclaw Hand



图纸

1、迷你事件——受伤的死亡爪，它正在吞噬一个死亡的冒险者的尸体。消灭它，在冒险者的尸体上得到。

2、F.Scott Key&Campground [7.09]。

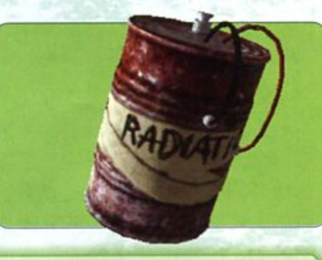
3、Rivet City [9.15]，Bannon处接的自由任务“Council Seat”的奖励。

核子手雷 NUKA-GRENADE

量子可乐（Nuka-Cola Quantum）并非只能喝，可以制造出拥有超强伤害的范围攻击武器。

素材

- Nuka-Cola Quantum
- Tin Can
- Turpentine
- Abraxo Cleaner



图纸

1、在随机商人Doc Hoff处购得（他的出售列表上如果没有，那就在他的身上，需要偷窃）。

2、Girdershade [7.05]，完成支线任务：The Nucka-Cola Challenge的奖励。

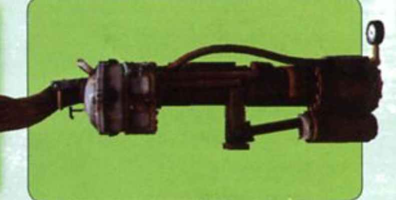
3、Cliffside Cavern [8.06]，在妖怪洞窟（Yao Guai Cave）里被骷髅围绕的石堆那里。

轨迹枪 RAILWAY RIFLE

除了超强的伤害外，武器射出的钉子可以将倒霉蛋（或者打断的身体碎块）钉在周围物体的表面上。太神奇了！

素材

- Crutch
- Steam Gauge Assembly
- Fission Battery
- Pressure Cooker



图纸

1、MDPL-05 Power Station [1.02]，在里面的工作台上。

2、Rivet City [9.15]，从Abraham Washington处接的支线任务Stealing Independence的奖励。

3、Museum of History Entrance（历史博物馆入口处），Underworld Outfitters商店的Tulip处购得。

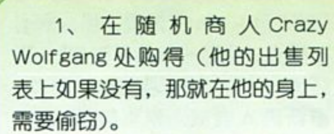
硬派发射器 ROCK-IT LAUNCHER

可以将废土上捡到的垃圾都当作子弹发射出去，最有趣最神奇的道具之一。平时记得多收集各种东西吧，看看把各种杂物打出去砸在敌人脸上会有什么效果吧。

素材

- Vacuum Cleaner
- Leaf Blower
- Firehose Nozzle
- Conductor





图纸

1、在随机商人Crazy Wolfgang处购得（他的出售列表上如果没有，那就在他的身上，需要偷窃）。

2、101号避难所 [8.01]，直线任务Trouble on the Homefront中重回避难所，在母亲最喜欢的圣经章节的架子后面，开锁难度（Average）。

3、Megaton [8.03]，Moria Brown处购得。

4、Rivet City [9.15]，在第三层的军械库（Armory）中，开锁难度（Very Hard）。

炽热之剑 SHISHKEBAB

这把近身武器不仅能将敌人的身体切成碎块，还能让敌人的身体着火。是不可多得的优秀近战武器。

素材

- Motorcycle Gas Tank
- Pilot Light
- Lawnmower Blade
- Motorcycle Handbrake



图纸

1、在随机商人 Lucky Harith 处购得（他的出售列表上如果没有，那就在他的身上，需要偷窃）。

2、Brotherhood Outcast Shack [1.B]，在桌子上。

3、Meresti Trainyard [5.05]，完成支线任务：Blood Ties 的奖励。

人偶收集 BOBBLEHEADS COLLECTION

游戏中一共有 20 个人偶（BOBBLEHEAD），每个人偶只能取得一次，分别对应基本属性点数或技能点数。取得玩偶后会先带在身上，当回到自己的家之后，调查摆放玩偶的架子就会自动从身上取出放置在上面，以后不用带着玩偶，点数已经永久增加到你的人物属性中。

编号	针对技能	中文	区域编号	地点	备注
01	Energy Weapon	能量武器	1.01	Raven Rock	level2 的 Autumn 上校房间的桌子上。
02	Big Weapon	大型枪械	1.04	Fort Constantine	CO Quarters，一个开着的保险柜中。
03	Endurance	耐力	1.07	Deathclaw Sanctuary	墓室内，在尸体堆旁边。
04	Explosives	爆炸武器	1.11	WKML Broadcast Station	封闭的水窖（Sealed Cistern），在无线电旁边。
05	Speech	口才	2.08	Paradise Falls	Eulogy's Pad，桌子上。
06	Perception	感知力	3.03	The Republic of Dave	大卫博物馆（Museum of Dave），书架上。
07	Agility	敏捷	3.06	Greener Pastures Disposal Site	办公室的桌子上。
08	Repair	修理	5.07	Arefu	Evan King 的房间的桌子上。
09	Science	科学	5.12	Vault 106	106 避难所的生活区（Living Quarter），医药区（Medical Bay）东边墙壁，在架子上。
10	Charism	魅力	6.06	Vault 108	108 避难所，克隆实验室（Cloning Lab）的桌子上。
11	Lockpick	开锁	6.07	Bethesda Ruins	Bethesda 的办公室（Bethesda Offices），顶楼，在中央房间的桌子上。
12	Small Guns	小型枪械	6.11	National Guard Depot	国民警卫队的军火库（National Guard Armory），装备储物间的架子上。
13	Sneak	潜行	7.01	Yao Guai Tunnels	妖怪洞穴（Yao Guai Den），在东边区域的一个金属盒子里。
14	Barter	交易	7.04	Evergreen Mills	集市（Bazaar），Jack 的东北方，工作台（Work Bench）后面的架子，顶层靠右的位置。
15	Melee Weapons	近身格斗	7.11	Dunwich Building	货物储藏室内。
16	Unarmed	空手格斗	7.C	Rockopolis	在 Argyle 旁边。
17	Medicine	药物	8.01	Vault 101	爸爸的门诊部（Clicnic）的桌子上。
18	Strength	力量	8.03	Megaton	Lucas Simms 的房间，警长的卧室的桌子上。
19	Intelligence	智力	9.15	Rivet City	科学实验室（Science Lab）的桌子上。
20	Luck	幸运	16.03	Arlington House	架子上。





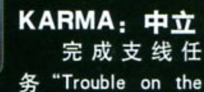
同伴 FOLLOWERS

废土上的旅行是孤独的，《辐射3》中的同伴比起前作并不多，一次最多只能带一名同伴，当拥有一个同伴的时候再收另外一个同伴，前一个就会离开你。

游戏中一共有 8 个同伴，每个同伴都需要你处在一定的 KARMA 值范围内才会跟随你。

收到同伴后你可以通过和他们对话，改变他们的移动方式：让他们跟随你、待在原地；改变他们的作战方式：近战、远程；交换物品，给他们武器和装甲，他们会装备自己擅长的装备。除了战斗外，同伴还是很好的移动“货车”，把多余的道具交给他们带在身上。





Butch

KARMA：中立

完成支线任务“Trouble on the Homefront”，条件是：确保 Butch 活着，且监督者下台或者死亡；或者你摧毁了避难所。来到 Rivet City 的 Rudder Bar，他会在那里，和他对话可以轻易让他成为同伴。

Jericho

KARMA：邪恶

Jericho 在 Megaton 内，如果你的 KARMA 很低，处于邪恶状态，与他对话可以让他成为你的同伴。

Fawkes

KARMA：善良

主线剧情进行到 87 号避难所，救出他之后虽然不能马上加入，但是当你从 Raven Rock 回到废土上时他会出现在门口等着你，那时候就可以邀请他成为你的同伴了。他擅长近身武器，比如大锤子之类的武器。



Charon

KARMA：无要求

这个大块头的盗尸者不太爱说话，直到他和另一位盗尸者“主人”Ahzrukhal 的契约到期或者被主人卖出为止。花一些钱买到契约，他会成为你的同伴，但是首先要做的是先躲远点，这两个盗尸者之间可要先开一战。



Sergeant RL-3

KARMA：中立

从一个旅行机器人商人 Mister Tinker 那里购买 Sergeant RL-3 机器人，这个商人经常出现在 RobCo Factory（区域编号：7.10）附近。



Clover

KARMA：邪恶

用非暴力方式进入 Paradise Falls（进入方法查看流程攻略第 7 章），与 Eulogy Jones 对话，可以花钱购买他的奴隶 Clover。Clover 似乎被洗脑一般的状态让她认为你是 Jones，她的爱转移到你的身上。

Star Paladin Cross



KARMA：善良

主线剧情进行到钢铁兄弟会大本营，如果拥有较高的 KARMA，与她对话便可以让他成为同伴。

Dogmeat

KARMA：无要求

在 Scrapyard[6.3] 出现，杀死了 Dogmeat 的主人的强盗，被这只猎犬杀死。猎犬一直守在它的主人身旁，直到你出现在它面前，之后它将成为你忠实的伙伴。

PS：Dogmeat 是一个特殊同伴，它作为同伴的时候还能再多招收一个同伴，不会冲突。

主线流程任务攻略 MAIN QUEST

流程攻略阅读说明

1、主线流程提供完成主线的所有必要章节，除第二章和第七章为可以通过一些方法跳过的章节外，章节顺序就是实际完成游戏的顺序。为方便查询，章节序号由笔者自行添加，游戏中不存在序号。

2、每一章开始处均有该章节的剧情综述，其中会包含剧透内容，可以按流程进行的节奏阅读。

3、《辐射 3》的每个主要任务几乎都可以通过多条途径完成，在流程中以“A/B/C 方案”标识，所得结果会截然不同，对整个废土世界和角色的未来都有较为深远的影响，你可以做一个善良的慈悲之人，也可以做一个黑白两道通吃的中立派，当然也可以做滥杀无辜无恶不作的坏蛋，如何完成每一个任务由你自行选择，部分任务分支中【GOOD/BAD KARMA】的注解为选择此种方法后对道德值的影响，GOOD 为获得的 Karma 数值为正数，BAD 为负数。

4、流程每次需要到达新地点之时，都会在地点后面标注该区域的编号，可以对应攻略最后的地图及地点标注找到该区域的具体位置，之后在游戏中打开哔噗小子对照查看。整个废土被分为 21 个区域（ZONE），每个区域内有若干地点，流程中中括号内逗号前面的数字代表区域编号，后面的数字或字母代表该区域内的地点编号，例如 Vault 101[8.01]，及第 8 区域的第 1 个主要地点。

5、大部分可以翻译为中文的专有名词都以中文写出，后面跟括号注明游戏中相对应的英文，常用的名字为阅读方便通篇均以中文写出，不常出现的关键人物、道具和地名都直接写英文。

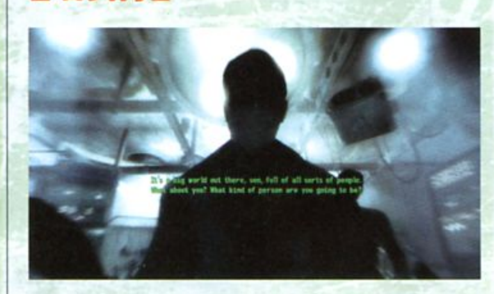
6、“[SPEECH] 口才挑战”为对话中要进行口才挑战的选项，成功率和口才的技能点数相关，可以记录后再挑战，失败便提取记录重试。如果技能点数太低，很多高要求的挑战成功几率微乎其微，请勿一味执着 S/L 大法。

7、游戏支持随时记录。因为没有二周目的设定，保存多个重要分支前的记录再展开行动是一次游戏完成多种结局的好办法。



序章 PROLOGUE

【剧情】



你出生了。父亲叫詹姆斯（James），母亲叫凯瑟琳（Catherine），他们开心地面对新生的你。

然而快乐的时光一晃而逝，由于身体情况和医疗设施不够好，身体虚弱的母亲心搏停止，记忆的画面渐渐模糊……

一年之后……

你一个人在金属墙壁的房间里和玩具玩耍。父亲回来将你抱在怀中，他给你读母亲最喜爱的圣经章节。之后带着你走过一条条金属的走廊。

九年之后……

十岁的生日，是 101 避难所每个孩子的重要日子，在这一天，地下避难所的监督者会将一台 Pip-Boy 3000 型腕带电脑亲自交给过生日的孩子，它集合了人类现今为止的大部分科学技术，我从中能清楚地了解自己的脉搏、身体每个部位的状况和承受能力、自己的力量口才甚至感知能力的具体数值。其实我并不在乎什么腕带型电脑，也不喜欢隔壁阿姨给我写的什么柔情的诗歌，青梅竹马的阿玛塔（Amata）给我准备的生日宴会才是最让我兴奋的。事先我对此一无所知，我走到餐厅准备拿取属于我的 Pip-Boy 并随便吃点儿机器人做的难以下咽的流状食物早早收场，然而当我推开门，高挂的彩灯让我眼前一阵炫目。和“朋友们”见过面，跟随父亲来到地下反应室，一般情况下，我们小孩子是不允许到这里来玩的。父亲在一堆反应炉间的狭小空间面对我，摸摸我的头，将藏在身后的 BB 弹玩具枪拿出来，木质的枪托看上去经历了漫长的时间的磨砺。父亲和他的助手乔纳斯（Jonas）寻找了很久才凑齐零件做好了这把玩具枪，枪栓、撞针这些具有攻击性的东西（即使攻击性小到无法真正伤害什么人）在避难所这个和平的环境下也是很难找到的。接着，他教我射击，将子弹送入变异的大蟑螂的身体里。BB 弹打破它们的甲壳，发出清脆的啪啪声。我看着它们翻身倒在地板上，心中很高兴，不管我是否真心想要这把 BB 枪，也不管我日后是否会用这打人不是非常疼的小家伙对准那些和我作对的小混蛋，但我感谢他，在他繁忙的工作中抽出空闲时间，为我做的一切。

乔纳斯为我和父亲拍了一张合影，后来，我一直把它放在床头，喜欢看着这张慢慢泛黄的照片，等着日子一天天过去。

六年之后……

16 岁的避难所居民要参加名为 G.O.A.T. 的考试（Generalized Occupational Aptitude Test），据说通过这个测试可以为你找到未来最适合自己的工作。孩子，最怕考试，尤其是这种摸不透到底要考什么题目的测试，我试图说服父亲不去参加这种自己认为很愚蠢的定性考试，结果即使是我装作肚子疼也无法逃开。

走出父亲的门诊部，我看到在避难所中稍有势力的隧道蛇（Tunnel Snake）帮派的老大 Butch 带着两个小跟班将阿玛塔围在中间动手动脚，口口声声说着“监督者的女儿又怎样”之类的话。我上前二话不说揍了他一顿，他抹着嘴角的血愤愤地离开，我知道这没完，我的童年、少年、青年时光都在和这些浑浑噩噩的小混混周旋，这次我赢了，下次不一定。

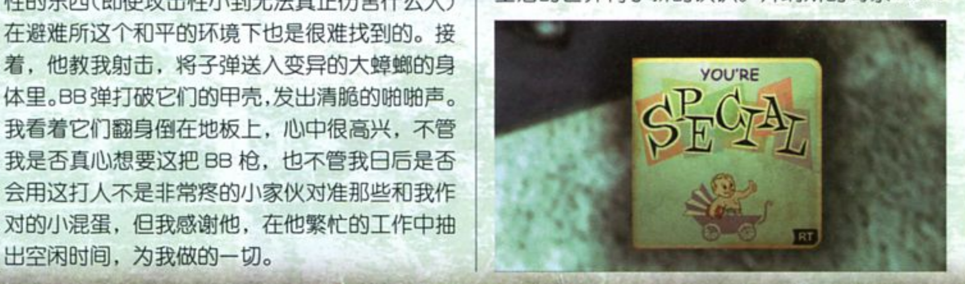
走进教室，和我同岁的年轻人都已经坐好在自己的座位上，我也将屁股挪到最靠前的一个位子上，大屏幕上开始出现考试的题目。10 道单选题，不涉及科学知识，没有太多文法诗词，只是关于道德和处事的方式，我善良地选择最折中的对大家都好的答案，考试的结果：我的特长是医护、潜行和口才。什么破考试，10 道题能决定一个人的一生？不过，他还真的有点儿准……

三年之后……

十九岁之前，避难所中成长的道路异常平坦，直到那天被阿玛塔从梦中惊醒，我的世界发生了翻天覆地的变化。

我睁开双眼看到这个我熟悉的女子，他紧张地推醒睡梦中的我，乔纳斯被监督者——她的父亲的人杀死，我的父亲詹姆斯已经逃出避难所，他们的下一个目标就是我。我现在只有“离开避难所”这一条选择。避难所，这个我出生的地方，身边甚至没有人讨论过要离开的话题，而如今除了选择这条路外我只能等死。我急急忙忙抓起我房间中可以防身的东西，棒球棍和父亲送给我的 BB 枪。阿玛塔将一支手枪递给我，我说自己不希望拿着它对准她的父亲，让她收好武器，我想我能悄悄溜出去。

通过所学的科学技术，我轻松破解了监督者的终端机，里面有一些值得注意的内容，虽然我不能完全看懂，但根据其中的只言片语也算对我生活的世界有了新的认识。乔纳斯的母亲 Anne



的侦查报告中说已经可以不用穿防辐射服就可以在外面的世界生存了，探险队被巨大的蚂蚁袭击，但是文明已经复苏，其中还提到一个名字“Megaton（百万吨小镇）”的城市，除此之外还有一封 Braun 博士的信，心中说监督者监督下的避难所拥有“实验协议”，还提到了一个名为 G.E.C.K.（伊甸园创造器）的东西，它可以将荒芜转变为适合生存的环境。

在避难所圆形的金属大门前，阿玛塔出现在我身旁，她无法离开避难所，因为这里是她的家，她没有必须要离开这里的理由。她祝我好运，我转身离开。我听到她的哭声，在我的记忆中她很少会哭，这个坚强的女孩，在面对外面未知的一切时稍有胆怯，谁不会呢？外面的世界，对于生活在避难所这个“牢狱”中的我们，充满了未知的恐惧，何况她还有在避难所中的父亲，而我的父亲在外面，我要去寻找他，问清一切的缘由。

【流程】

0.1 出生 Birth

游戏开始时玩家可以自由选择自己的性别、名字。通过基因控制器可以看到自己 20 岁时候的样子，调整自己的种族（Race）、脸型（Face）、头发（Hair），不过只能在父亲面容的基础上进行微调。设置好后剧情前进，接着画面开始褪色，时间前进一年。



0.2 婴孩的步伐 Baby Steps

从这里开始，序章的流程是以教学关卡为基础的，顺便讲述了主角的童年时代。

推动左摇杆控制角色移动，走到父亲身边。爬到围栏门前，对正按下 A 键打开门。父亲抱起你，之后将你放回房间的围栏内。

这时你可以玩玩周围的玩具，按下右摇杆可以拿起物品，再按一下可以扔掉。

调查地上的《你很特殊（You're S.P.E.C.I.A.L）》这本书，可以分配人物的基础点数（后面还可以更改）。

点数分配完成之后，父亲已经回来，跟随他走出房间。



0.3 成长 Growing Up Fast

得到哔噗小子 3000 型之后，和来参加自己生日会的朋友们说过话。和坐在餐桌旁的小混蛋 Butch 对话会发生一场“空手打架”。被其他人制止后去地下室找父亲。在反映堆（Reactor Level）见到父亲的助手乔纳斯，等父亲。父亲将 BB 枪给我，在房间里面练习射击变异蟑螂。这里要学习及时射击和 V.A.T.S. 系统。



0.4 不完美的未来 Future Imperfect

和父亲对话，无论如何也必须参加考试，在桌子上得到加药物技能的玩偶。

出门在走廊中遇到以 Butch 为首的小帮派隧道蛇在骚扰阿玛塔：

【GOOD KARMA】1、[SPEECH] 骗 Butch 监督者快下来了，哄小混混离开。（如果在生日会上打倒过 Butch 则没有说服挑战，会 100% 成功。）
【GOOD KARMA】2、不理睬 Butch，说服 Wally Mack，终止事件。
【GOOD KARMA】3、举起拳头开打，直到将 Butch 打到一半血以下。
【GOOD KARMA】4、举起拳头开打，但是让 Butch 将你的血打到一半以下。
【BAD KARMA】5、支持 Butch 的骚扰行为，阿玛塔哭着跑开。



解决事件之后进入教室与 Brotch 先生对话参加 G.O.A.T. 考试，（或者说服 Brotch 先生让他帮你随意填一份答案）。同意参加考试的话要坐到座位上，之后完成 10 道基于道德的单选题，你的答案将影响此时的技能分配，根据不同的答案组合你将拥有不同的技能专精。答完题后和桌子旁的 Brotch 先生对话查看自己的成绩，此时可以哔噗小子上显示技能界面，选择“Done”同意答题为你分配的点数，或者选择不同意，自己重新分配点数（出避难所时仍有一次重新分配的机会）。

0.5 逃脱！ Escape!

被阿玛塔叫醒，可以选择是否收下她的手枪。在自己的房间中拿上撬锁工具和棒球棍等能稍稍防身的道具。此时最好潜行前往目的地，因为凭借开始时自己的能力、道具正面放倒所有敌人不是件简单的事情。

在走廊上遇到惊慌失措的 Butch：

【GOOD KARMA】1、说服他让他自己去救他的母亲 Ellen。
【GOOD KARMA】2、同意帮忙，跟着他到他的房间打到几只大蟑螂解救 Ellen。会得到一件还不错的装备。
【BAD KARMA】3、不同意帮忙。

沿着惟一的一条走廊向前，向北穿过餐厅上楼梯遇到父亲的好友 Gomez 警官，他不会攻击你放你离开（可以选择杀死他并从现在开始杀死后面的好人，获得 BAD KARMA）。

按着路标潜行，来到中庭（Atrium）并下到下层，这里灯光较暗，正是试试哔噗小子的灯的时候（长按方向键上），但这样也更容易被人发现。之后再回到上层，击晕或者杀死保安员 Hannon。

在中庭的走廊隔着窗户看到保安室（Security Room）中阿玛塔被他的父亲监督者和 Mack 警长拷问：



1、不管他们继续前进。
2、打开门冲进去，阿玛塔逃跑，击晕或者杀死监督者派过来攻击你的 Mack。
3、如果这章开始时没有收下阿玛塔的手枪，阿玛塔会用手枪射击 Mack 后逃跑，这样就不需要自己出面了。
4、潜行进去并从监督者身上偷取监督者的钥匙和密码。

当阿玛塔逃跑，Mack 倒下，你和监督者一对一的时候：

1、你可以和监督者谈话，恐吓他让他把钥匙和终端机的密码都交给你。
2、你也可以傻傻地投降，他将没收你的武器并拿它们来对付你。
3、杀死监督者并得到钥匙和密码。但这当然会让阿玛塔非常伤心！

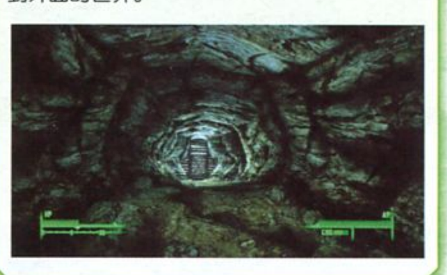
最好的处理办法是最初不收阿玛塔的手枪，让她自己逃跑，这里不露面潜行过去，向北走，右转（东），到监督者的办公室（Overseer's Office），见到乔纳斯的尸体，

得到一些药品和避难所实验服，以及父亲留下的一个字条，可以在哔噗小子的DATA菜单查看。

继续向北走到监督者的客厅(Overseer's Living Quarters)，如果之前你救了阿玛塔，她会哭着坐在屋中的椅子上让你继续前进，如果她有手枪，会将之给你。调查北边的房间——监督者的卧室(Overseer's Bedroom)，打开角落的橱柜，得到钥匙和子弹，旁边阿玛塔的房间内有撬锁工具。

用钥匙打开监督者的办公室(Overseer's Office)的门，其中一个容器中放着监督者的终端机密码(Overseer's Terminal Password)，之后一张桌子后面的终端机前，如果得到密码可以直接打开终端机，没有密码可以靠自己的科学技能通过迷你游戏骇客终端机，破解后选择打开监督者的隧道"Open Overseer's Tunnel"，监督者的桌子升起，秘道出现。之后会有不少的敌人出现，可以都放倒，或者不管他们，转过隧道向着目的地前行逃跑即可。按下一个房间中的控制按钮打开门并升起控制台，来到101避难所的大门前，操作控制台打开圆形大门。

这时阿玛塔会出现在你面前，可她无法和你一起离开。告别后通过隧道来到透出外面世界阳光的门前，开门时系统会给你最后一次变更所有人物初始设定的机会，包括姓名、性别、基础点数和技能。选择完成后来到外面的世界。



CHAPTER 1 跟随父亲的脚步
Following in His Footsteps

【剧情】

从101避难所出来，华盛顿地区的阳光照在我的脸上。周围如此广阔的空间，之前只在书本上读到过。先去监督者电脑中提到的Megaton小镇，一路上只有一些小型的变异怪物骚扰我，我轻松地将它们搞定。

当来到这个用金属挡板严严实实地保护起来的小镇前，我紧皱眉头，这和书本中描述的城镇完全不同，怪异的外表给人莫名的紧张感，和避难所整齐划一的走廊和房间完全不同。小镇仅有的一个出口由机器人Weld警长常年把守，不管



怎么看都没有威胁的我轻易说服了他，推开大门来到小镇中，用金属和土砖搭成的房屋凌乱地占满了小镇高低起伏的地面，镇子中心一个巨大的炸弹一头扎进地中，露出后面的喷射装置，教会的神父日夜在其旁边祷告，名为"原子教会的孩子"的组织相信保留炸弹并围绕炸弹建设这个小镇能够保护文明，而没有人知道这个炸弹什么时候会爆炸。不过如果没人去碰它的话，它已经完完全全地死在一小滩废水中了。费劲脑筋满足了奸商Moriarty，他告诉我父亲的去向——GNR(Galaxy News Radio，银河系新闻电台)。

前往GNR的路比从101避难所到Megaton困难的多，地表有死亡爪和巨大的变种人，漆黑的地铁通道内有喷火的蚂蚁和数不清的变异盗尸者。我小心地按地图接近GNR，在称为障碍物的大面积废墟前，我进入友谊车站内，遇到钢铁兄弟会的成员——Lyons和另外几名战士。Lyons是钢铁兄弟会会长的女儿，在她的帮助下，我通过一片片由凶残的变种人占领的地区，在三狗的GNR电台前，巨大的让人震惊的变种人从歪倒的楼群后缓步走出，他的个头足有一个5层小楼那么高，消防栓在手里成为得心应手的近战武器。他哀嚎着倒在我们密集的弹幕中，地面随着巨大的轰响振动。跨过他的小山一样的尸体，我终于进入了GNR电台的基地。

与其说GNR是一个电台，不如说它是一个电台形式的反抗美国战后政府的组织，组织首领"三狗"用他的演讲激励废土上的人们为了自己的生存起来战斗，保护自己的利益。他见过我的父亲，但是如果我不证明自己是"对世界有益的人"，他是不会告诉我父亲的行踪的。我能理解，在废土上，无法轻易相信一个没有一起出生入死过的人。他给了我一个任务，帮助他修理华盛顿纪念堂的信号塔。

【流程】

1.1 初探废土

当你跨出101避难所(Vault 101[8.01])之后，顺着倾斜的坡路向下走两步，就会取得完成序章的经验值，这会让你直接升一级，



请查看系统篇确定如何分配自己得到的技能点数并选择自己的第一个特技，之后新的任务开启，到Megaton[8.03]寻找关于父亲的消息。

游戏的流程是开放式的，此时你就已经可以在废土上随意探险了，主线的任务也只是其中的一个选择，也许通过不同的途径也能达到发展剧情的目的，本文中提出的流程只是一个较好的选择。

Megaton就在东北不远的地方，由生锈的金属和钢筋搭建起圆形的围墙。此时你也可以直接打开自己的哔噗小子，Megaton已经标注在你的世界地图上了。沿着破碎的沥青路面向东行，首先会发现两个电台，一个是伊甸总统的英克雷电台，另外一个是DJ Three Dog(三狗)的GNR。

首先发现的是Springvale[8.02]这个半废墟状态的小镇，翻翻各处的箱子、柜子、自动贩卖机等，可以得到不少道具，以后在废土旅行的时候也别忘了翻箱倒柜寻找道具，当然准星显示红色的时候还拿就会降低道德值。这里除了一个悬浮在空中飘来飘去的英克雷眼睛机器人之外，没有太多需要注意的东西，而且你不攻击它的话，它也只是大声播放英克雷的广播，不会对你有什么威胁。

另外小镇北边有一个名为Silver的瘾君子，这个女人住在一间农场房中，她关系到之后的一个任务，可以先拜访一下她的家，以备日后再来。



1.2 百万吨小镇

沿着公路向北走出Springvale[8.02]，走上一条石子小路来到Megaton[8.03]的大门前。在进城前最好长按X键把枪收起来免得走火让镇民敌对自己。进门后遇到牛仔模样的镇长Lucas Simms，通过对话可以开启支线任务"The Power of Atom"，同时还能通过他得到小镇的一些信息以及一些线索——小镇沙龙的老板Moriarty应该知道关于父亲的消息。向镇长一样，几乎废土上的所有NPC都可以对话，一些人还会提供给你很多有用的信息，多和NPC对话才能让游戏更顺利地进行下去。如果在小镇中闹事儿，比如偷东西被发现、随便开枪吓到镇民的话，主线就无法有序地为你提供父亲的线索，当然游戏不会卡死，只是需要你自己去探索未



知的目的地直到碰对地方刚好找到父亲为止，之后的主线任务流程也会如此，跳过线索直达目的的方法不推荐。

此时可以在小镇中转转，从饭店、旅馆到医务室，小镇中有不少有用的设施。在Craterside Supplies商店内可以向店主Moria Brown开启支线任务"The Wasteland Survival Guide"。酒吧中可以找Lucy West，和她对话可以开启支线任务"Blood Ties"。和城里的Jericho交谈，如果你的Karma处于邪恶状态，可以邀请他成为你的同伴。

和酒吧的盗尸者伙计Gab交谈，友善地对待这个盗尸者可以得到打折的酒水，继续挑战口才[SPEECH]，他会告诉你Moriarty的办公室中有一台电脑，里面有重要信息。这也许是你从避难所出来之后第一次遇到有成功几率的口才挑战，如果想100%成功，可以使用SL大法，在挑战前记录，失败就提取记录，这个方法同样适用于开锁等挑战。当然挑战失败也可以继续游戏，并且没有什么太大影响，只是达成目标的途径不同而已，这次如果失败的话，任务目标会直接指向Moriarty。这里有三个方法可以通过Moriarty得到父亲的线索，需要提醒大家的是C方案的第三种完成方法比较完美，可以在短短几分钟内获得300块并完成任务，对于初期资金非常短缺的你何乐而不为呢？



A方案：口才挑战

直接和Moriarty对话，在说到父亲的时候撒谎[SPEECH]说自己的父亲一直说起他，Moriarty相信的话（挑战成功）就会告诉你父亲的去向——银河系新闻电台（Galaxy News Radio[10.03]，后简称GNR），噼噗小子的世界地图上便有了路标，之后可以继续发展了。

B方案：骇客电脑

从Moriarty的沙龙后门进入他的办公室，先确认周围小屋内没有任何人，然后利用科学技能骇客电脑，里面有不少有趣的信息，其中有关于父亲的一段信息，同时得到GNR的路标。

C方案：自由任务——300块或Silver

如果口才挑战失败又无法骇客电脑的话只有选择这个方案，虽然流程稍长，但也有些有意思的事情发生。一直询问关于父亲的问题，Moriarty会同意收你100块并告诉你信息。这时你又有三个选择：

1、不给钱，离开小镇，自己去东方寻找GNR，当然这是在有攻略地图的前提下跳过了一段剧情。

2、乖乖支付100块钱，得到路标。

3、如果你没有100块，Moriarty会给你一个小任务，向瘾君子Silver要帐。如果不去找Silver也可以，支付300块（刚才是100，不同意支付或付不起立刻就变成300了，也不会再降回去）。从Megaton往北走，回到之前去过的Springvale[8.02]，找到Silver建在农场的房子，这时你也有几个选择：直接杀了她并回到Moriarty那儿；使用激将法让她先向你开枪之后再杀了她；说服她给你300块交差，让她暂时躲过巨额帐务；或者[SPEECH]口才挑战，让她给你400块，然后你会告诉Moriarty说她已经离开了，这时你回去向老板交差，只要付给他100块即可得到路标。

1.3 去银河系新闻电台

银河系新闻电台会在噼噗小子上标记出来，首先从Megaton出来顺着路向东前进到超级棒市场（Super-Duper Mart[9.01]），由一条东北向的桥阔过河。再之后有两条大致的路线可以选择，既然在地图上已经明确标出了地点，那么就起身吧，选择自己最容易找到的一条路。可以在过桥之后沿着河边向东南走一小段路会发现地铁入口，进去之后一路杀掉一些盗尸者和变异的大蟑螂之类的敌人向东走直到来到友谊车站（Friendship Station[10.01]），也可以直接在陆地上向东走，消灭很多巨大的变种人之后来到友谊车站。

这里是一片废墟，人类和变种人在这巨大的废墟中展开战斗，到达这里之后你就已经很接近GNR了。在边走边消灭变种人的路途上，你会遇到几个穿着能量装甲的钢铁兄弟会成员，和黄色头发的女子Lyons对话，之后跟在小队的后面前往GNR，他们的火力很强，基本不用你动手，露出头的变种人都会被能量枪干掉，所以乖乖地跟在他们身后才是正确的选择。

经过一个学校废墟，在从学校大门出来



到GNR大楼前时，一堆变种人躲在麻袋后面伏击，这时可以躲在安全一点的角落放放冷枪帮助战士们消灭掉所有变种人。之后有一个很短暂的整装时间，再之后会有一个一栋楼一样高大的超级变种人（Super Mutant Behemoth）出现，相对于其他敌人，他的攻击力对于兄弟会的成员也是致命的，在他出来之前先躲到刚才小变种人当作掩体的围绕喷泉堆砌的一排麻袋后面，在地上可以捡到小型核弹发射器（Fat Man），当超级变种人出现后，你也可以像刚才一样躲在角落里等战士慢慢消灭他，当然更勇敢更便捷的方法就是扛起小型核弹发射器，与变种人保持20米以上的距离开火，基本上一炮就能放到这个大家伙，为了保险起见可以再补一下。之后别忘了搜一下巨大的尸体，最后和Lyons再次对话后就可以进GNR的大楼了。



能量装甲

和兄弟会的战士们一起前行的一路上可能会有战士战死，这时可以从死人身上得到能量枪和能量装甲，这件捡到的CND很低的装甲虽然现在还不能穿，不过可以留在身上备用，在到达可以快速旅行的地点时快速回到自己的家，将能量装甲放在柜子里，在学会穿能量装甲前再得到这些好家伙也拿回来再修理一下，等到可以穿的时候就会拥有一件状况极佳的能量装甲了！

在GNR的大楼门口通过对讲机（Intercom）让兄弟会的战士开门，进入大楼后和战士Dillon对话后得知三狗在等你。上楼梯来到2楼，打开GNR工作室的大门继续前进直到见到三狗。GNR大楼里有无数好东西，不过至少在三狗告诉你父亲的行踪之前千万不要动邪念偷东西，否则被抓的话只能自己摸索了。

和三狗对话，如果智力达到要求会有[Intelligence]的对话，自己悟出三狗是通过电台激励废土上的人民为自己的幸福奋斗，能增加三狗对你的好感。之后继续问父亲的行踪，三狗首先会怀疑你的能力，这里有两个选择。

1、[SPEECH]口才挑战成功说服三狗直接帮助你找到父亲的话，可以跳过第二章主线任务"GNR"，直接进行第三章"Scientific Pursuits"。
2、如果口才挑战不成功或者不选口才挑战的话，你可以自告奋勇帮三狗完成一个意义重大的任务，开始主线流程的第二章。



【剧情】

GNR 在华盛顿纪念堂的信号增益发射塔遭受了变种人的袭击而毁坏，三狗的声音只能传递给华盛顿地区的人民而且信号不好，三个兄弟会成员提供信息，在华盛顿的旧博物馆中有一个可以使用的碟形卫星天线，使用它应该可以修好纪念碑顶的发射塔。在变种人遍布的科学博物馆找到室女星 2 号月球登陆车，摘取上面的卫星天线，爬上高耸入天的华盛顿纪念碑，在顶部修好了 GNR 电台的信号塔，我的任务终于完成，三狗振奋人心的声音更加清晰地飘扬在废土上空，我感到由衷的高兴。回到三狗的基地，他告诉我父亲去了南方的 Rivet City 见李博士，我决定继续追寻他的脚步。

【流程】

2.1 到科学博物馆取得卫星天线



没有完成口才挑战，三狗不会直接告诉你父亲的去向。为了修理 GNR 的信号塔，你得到一个进入华盛顿纪念堂（Washington Monument[17.05]）的密码“Renfield”和一张要去科学博物馆（Museum of Technology[17.10]）在 Virgo II Lunar Lander（室女星 2 号月球登陆车）上取得的卫星天线的照片，哔噗小子的地图上也有了博物馆的路标。

从 GNR 的侧门 [11.01] 出去，向北下楼穿过木头门，再下楼推门来到 Dupont Circle [ZONE11]，经过漫长的隧道，消灭不计其数的敌人，来到中心地铁站（Metro Central[15.04]），之后按地上的涂鸦从地道出来到国家商业街（The National Mall[Zone 17]），科学博物馆在你的东南方。

一路上敌人非常多，而且商业街和之后





的博物馆都由数量众多的变种人把守，这次没有兄弟会成员的强力支援，自己一个人对付它们要格外小心，对于使用近战武器的先打腿，使用远程武器的先打手，可以有效地减低自己受到的伤害，各种掩体也要利用好，蹲在后面攒好 AP 探头射击他们的头或者身上挂着的手雷，小心前行吧。

进入博物馆之后任意选择左边或者右边的入口来到中庭，利用所有能用的掩体消灭所有的变种人，挨个调查展厅（Exhibit），操作电脑控制台、拾取道具、获得一些信息。 在二楼打开到博物馆西区的门（WEST WING）。绕过坍塌的天花板就能看到登陆车了。再消灭几个变种人之后取得 Virgo II Dish（室女星 2 号的卫星天线）。沿路离开博物馆。

2.2 到华盛顿纪念碑顶安装卫星天线

从博物馆出来之后冒着广场中间的变种人的枪雨向西行，路过之前来时候的地铁站口，向着前方巨大的华盛顿纪念碑（Washington Monument[17.05]）前进。一路上可以潜行，尽量避免和变种人正面冲突，当走到纪念碑下的大门前，守门的两个全副武装的钢铁兄弟会战士会帮你把追上来的敌人消灭掉。



你会自动使用从三狗那里得到的通行证（如果没有通行证，之前闲逛到这里的话，是不能进入纪念碑的），防护门打开，进入华盛顿纪念碑。按动电梯的控制按钮，上电梯，再按控制面板，电梯会一直升到顶端。来到 Galaxy News Radio Relay 前，选择安装卫星天线（Virgo II Dish）并且启动它。修好 GNR 的信号塔后，你可以在废土的每一个角落听 GNR 的广播了。完成之后建议使用快速旅行回到 GNR 大楼，因为来时的走的路——GNR 大楼的后门已经被封住。

回到 GNR 大楼，到三狗的房间，他告诉了你父亲的去向——南方的 Rivet City，地图上有了标记，在杰佛逊纪念堂旁边。

GNR 的其他要素

三狗是你的朋友，最好不要惹他。不过如果你是个无恶不作的坏蛋也可以杀死他。但是之后你将失去道德值和当前的主线任务，开始一个名为“继续寻找”的任务，这就需要你自己去探索废土找寻父亲了。当然也是有办法继续剧情的，只要达到 Rivet City 就能将主线接上。

三狗这里还有另外一种自由任务：

1、Rivet City 与 Doctor Li（李博士）交谈；

2、到达 Vault 112（112 避难所）进入 Tranquility Lane（宁静小巷）。

在修理纪念碑顶的天线之前，完成以上两个步骤自己找到父亲的踪迹，再完成三狗的任务，这时三狗的奖励“告诉你父亲的去向”就不成立了，因为你自己已经知道，于是他的奖励变成了一堆物品奖励：三狗会给你一把钥匙（Three Dog's Cache Key），拿着钥匙到 Hamilton's Hideaway【5.03】，在最里面的三狗的房间门前用钥匙开门，会得到不错的武器、弹药、枪械书籍等。当然如果是第一次玩的话，想找到 Rivet City 和 112 避难所还是有一定困难的。

科学博物馆的其他要素

在博物馆中可以出发自由任务 Jiggs' Loot，在博物馆的几个终端上按顺序输入以下表格对应的密码，之后上楼到警卫室（Security Room）关闭博物馆中的所有炮塔（Turret），之后取得一些道具和存储枪械的股则的钥匙，可以打开天文馆（planetarium office）的柜子得到包括导弹发射器等大量武器。

终端机	选择密码
#000	阅读菜单选项
#001	#019
#002	#053
#003	#113
#003	#Get Passcode



【剧情】

河边打着牌子的小破屋子可不是 Rivet City，停在水中的那艘巨大的轮船才是城市的本体。

见到李博士，她一眼认出我就是詹姆斯的儿子，可惜的是父亲并不在城里。对话中，她说到过去的时光，她告诉我包括父母、她自己在内的一个科学小组，在杰佛逊纪念堂的旧实验室里展开的水净化工程。纪念堂内没有父亲的身影，只有记录了他声音的磁带，在磁带的录音中，我了解到父亲为了寻找 G.E.C.K. 伊甸园创造器，前往 112 避难所，按照名单，那里的一个叫 Braun 的人拥有伊甸园创造器。从伪装的地上车库内打开暗门进入地下隧道，来到避难所门口，打开圆形的金属大门，地上有一张纸条——救救我们。



收起枪，穿上112避难所的套装，守门的机器人才让我进入。避难所里的一切都是崭新的，一切都比101避难所更干净。一些112避难所居民躺在封闭的容器中，连在中枢装置上，他们的精神生存在一个叫"宁静小巷"的虚拟世界中。父亲也在容器中，也许他为了得到伊甸园创造器而不得不进入这个Braun博士创造的机关中吧，现在他好像和其他人一样被困在其中，我只有自己也进去，从内部解开"宁静小巷"的秘密，才能救出里面的所有人。

我躺进一个容器中，盖子合上，在我昏昏入睡前，在内壁的一个屏幕上，隐约看到一个小女孩的脸，脸上的表情奇怪至极。

欢迎来到宁静小巷。你永远也不能离开这里了！

【流程】

3.1 前往Rivet City

到达Rivet City[9.15]的路也很多，可以随意选择，从三狗的GNR基地快速旅行到一个已知的靠Rivet City较近的地点，向着地图最西南的方向前进吧。

提供两个选择：

1、可以快速旅行到Museum of Technology[17.10]，从西边的Museum Metro Station进入地下通路，从Anacostia Crossing Station [18.05]出来，继续向西走到目的地；

2、快速旅行到Friendship Station[10.01]或者任何一个西南的地铁站之类的地点，在地面以上沿着波拖马可河（Potomac River）的东岸向南走，经过Anchorage Memorial[9.06]，最终看到立在一个只剩下金属骨架的房屋顶的"Rivet City"的大牌子。

从楼梯上到顶层，按下中间立柱上挂着的对讲机（intercom），之后城里的人会将吊桥转过来，巨轮和小屋之间由桥链接，通过长桥，和门口的守卫Harkness交谈，告诉他你来这里是见李博士或父亲都可以，他就会让你通过。



Rivet City内的市场值得一转，里面也有不少有意思的人。我们的主线任务是去科学实验室（Science Lab），潜艇城里路线很乱，还分为很多层，我们还是激活主线任务，沿着路标前行吧。

来到科学实验室，这里是一个装满科学仪器的宽敞大厅。你的目标李博士（Doctor Li）正在看着她的助手Anna和一个身着西装的较老的博士Zimmer争执，和Zimmer博士交谈可以开启支线任务"The Replicated Man"。

3.2 前往杰佛逊纪念堂

和李博士交谈继续主线任务，叙旧之后，博士告诉你父亲前往水净化工程的旧实验室——杰佛逊纪念堂（Jefferson Memorial[9.14]）。沿着来的路向西行，干掉一些变种人之后，进入纪念堂一角的Gift Shop（纪念品商店）。纪念堂内也有很多变种人把守，来到圆形大厅，见到父亲和他带领的小组建起的水纯净系统，中央的巨大蓄水池充满辐射，有很多控制台，但是不管怎么按都没有作用。父亲不在这里，但是在Auxiliary Filtration（辅助筛选）操作台上找到三盘全息磁带（Holotape——Project Purity Personal Journal:Entry 5、8、10），打开哔哔小子，听一下第8盘磁带，里面提及了112避难所（Vault 112[7.03]），这就是你的下一个目的地。



杰佛逊纪念堂的其他要素

纪念堂内有很多盘全息磁带，20年前录下的为Project Purity Journal:Entry 1、3、5、7、8，里面讲述了水净化工程的启动、发展和废弃的过程；Project Purity Personal Journal:Entry 1、2、3、5、8、10，是父亲在拜访Rivet City之前和之后录下的，其中他还尝试着说服李博士重新回到净化工程上来。

3.3 调查112避难所

从杰佛逊纪念堂出来，112避难所（Vault 112[7.03]）已经被标注在哔哔小子的地图上。快速旅行到一个较近的地点之后，可以先来到Evergreen Hills[7.04]，之后继续向西，在铺满石子的地面中间干裂的沥青小路旁发现Smith Casey's Garage[7.03]。从房子左边（西边）的金属门进到房子中，干掉一些变异老鼠和蟑螂之后，这里有一张床可以休息，还能拿到一些核子可乐、武器和弹药。在西北的角落按下开关，地面的机关门打开，沿着楼梯向下来到112避难所前。操作控制台打开圆形大门，进入112避难所之后收起武器，按照一个机器人（Robobrain）提示的穿上112避难所套装，进入机器人身后的门，沿着路下到底层再来到中央的大厅内。"宁静小巷"是一个类似于"矩阵（Matrix）"的虚拟的精神世界，人们躺在名为宁静休憩所（Tranquility Lounge）的容器中，精神通过科学装置连在一起，在虚拟的世界中生存。



使用科学技将东面房间电脑终端控制的锁打开，里面有监督者房间的密码（Overseer's Room Password）和一些不错的武器弹药。出门沿着南墙前行，上楼梯到走廊岔道口，按着路标来到监督者的办公室（Overseer's Office），使用刚才得到的密码打开门，一个容器中躺着一个人，你无法将他叫醒，搜挂屋子中的好东西之后继续调查装配着宁静休憩所的大厅，一圈载着避难所居民的封闭容器链接在中间的柱状装置上，你可以调查每个人的状态，你的父亲就是其中一个。你无法在外部将他们叫醒，你只有进入宁静小巷那个虚拟的世界中才能将他们唤醒。找到惟一一个打开的容器，躺进去，进入宁静小巷。

CHAPTER 4 宁静小巷 Tranquility Lane

【剧情】

我来到宁静小巷，一个完美的小巷，没有出口，没有入口，里面生活着一群美国人，过着核战前的完美生活。但是这里有一些异样，过于安静的环境中，我以一个十岁左右的男孩形象出现，小巷的中心站着一个名为Betty的小女孩，她似乎凌驾于这个虚拟的世界之上。我没花太多时间就搞清了状况，Betty就是Braun博士在宁静小巷的化身，他邪恶而疯狂地控制着整个避难所，他花费了很多年来建造这个"完美"的生活环境，而宁静小巷的居民就是112避难所那些躺在宁静休憩所中的居民。他现在有些厌倦了，研究也停滞不前，他想让我帮他完成些任务，探索一些道德方面的问题，Betty她说，不，Braun



博士他说当我完成一系列的任务，进行一系列的道德选择之后，他就会放我出去。我没有折服于他的威逼利诱，寻找到他搭建的虚拟世界的程序的隐藏操控平台，激活了安全措施，整个宁静小巷被初始化，Braun 在我面前变得面目扭曲。逃离宁静小巷，我见到从宁静休憩所中坐起来的父亲，虽然分别并不久，但是这独自一人游荡探索的日子，我觉得自己成长了，站在他面前，他看到的不再是一个需要呵护关爱的孩子，而是一个能并肩作战的男人。

我们决定回到 Rivet City，告诉李博士关于伊甸创造器的事情，告诉她水净化工程又将能够步入正轨了。这是所有人的希望之光。

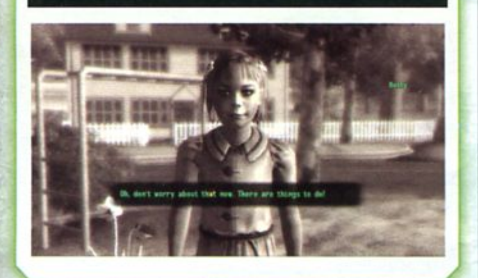
【流程】

小镇是黑白的，没有出口，你现在10岁，噼噗小子也不在了，取而代之的是一块普通的手表。在这里你可以随意进出所有人的家，和他们对话，翻他们的箱子，但是这儿没有什么之后你能派上用场的东西。

首先见过 George Neusbaum，他让你去和 Betty 谈谈。小女孩 Betty（Braun 博士的化身）站在游乐园的中央，她会要求你完成一系列的任务之后能让你离开这里，进行这些任务都会降低你的道德值，此时你有两种选择，我们推荐选择 B 路线，既省时，又能得到道德值，但是那会错过一系列的“有趣”剧情，当然如果你在游戏中是一个大坏蛋，自然不能错过她的“游戏”：

【BAD KARMA】A：接受她的“游戏邀请”，完成四个串联的任务。

【GOOD KARMA】B：拒绝她的提议，自己寻找出路。



A 方案：接受“游戏邀请”

这里要连续做四个任务，每个都会降低你的道德值。完成每个任务之后都会去和 Betty 说话接下一个任务。你无法伤害 Betty，如果你惹恼他，或者拒绝继续为他效力，你就会进入 B 方案，自己寻找出路。

1、把 Timmy 弄哭

Make Timmy Neusbaum cry

Timmy Neusbaum 是宁静小巷惟一的小孩儿，所以很容易辨认。你有四种方法可以把他弄哭：

A：直接上去揍他几拳，直到他哭着跑开；

B：直接和 Timmy 说话，[SPEECH] 口才挑战，说他的父母因为他的过错将离婚，他会哭着跑开。

C：到他的家去（Neusbaum Residence），在厨房的桌子上看一下军事院校小册子（Military School Brochure），然后和 Timmy 说话，撒谎骗他，说他将要被送到军校，他会被吓哭；

D：到他的家去，将他的父母都用拳头打死，之后出门找 Timmy，跟着他回到他自己的家，他看到死去的父母，会嚎啕大哭。

2、不杀害 Rockwell 夫妇的前提下破坏他们的婚姻

Break up the Rockwell's marriage without killing either of them

Roger 和 Janet Rockwell 一般会待在自己的家中，他们是一对平常的夫妻，要破坏他们的婚姻，有以下三种方法：

A：直接和 Janet 对话，[SPEECH] 口才挑战，告诉她你看到 Roger 亲吻了一个其他的女人，她立刻想到那个被亲吻的女人就是 Martha Simpson，她会对 Roger 尖叫，然后离开房子。任务完成。

B：到 Simpson 的住宅，尝试从 Martha 口中得知她和 Roger 之间的实情，她会被激怒并否认一切。这时候你可以前往二楼的卧室，在 Martha 的床上找到她的内衣。拿着内衣来到 Rockwell 的家，在厨房和前厅之间有一道铁门，打开它来到地下室（Basement），将 Martha 的蕾丝内衣放在 Roger 的工作桌上。上楼告诉 Janet 地下室有她想要看到的东西。跟着她来到地下室，她看到内衣，她问你这是什么的时候，让她相信你，她会认出这不是她自己的内衣，认为 Roger 有了外遇，于是她便冲上楼去和 Roger 吵架了。任务完成。

C：进行 B 计划，在将蕾丝内衣放在 Roger 的工作桌上之后，找到 Janet，不说他有了外遇，而是说那内衣是 Roger 的，在没人看着的时候，Roger 就会穿上……之后 Janet 就会发疯一样冲向“性变态” Roger……

D：进入 Rockwell 的房子的厨房，拿走厨房桌子上的擀面棍（Rolling Pin），之后到 Simpson 的房子，用擀面棍将 Martha 打死，之后重新回到 Rockwell 的家，告诉 Roger 他嫁给了一个神经病——Janet，当他嘲笑你的时候，再告诉他一次，他会暂时相信你，跑到 Martha 的家，当他看到死了的 Martha 时便相信你了……任务完成。

3、为 Mabel 制造一场“有创意的死刑”

Arrange a creative death for Mabel Henderson

在进入 Mabel 的家之前，你可以问问宁静小巷的居民 Mabel 的一些事情，找到一个下手的地方。你有以下四种方法让她死的离奇：

A：连锁反应：到 Henderson 的房子，前厅顶上吊着的灯台（Chandelier）由老旧的铁链挂着，到楼上的房间等着，当 Mabel 走过灯台下面的时候，在二楼调查灯台，铁链被弄折，灯台将 Mabel 砸死。

B：到 Henderson 的房子，在厨房里调查电脑终端，选择“初始化安全程序（Initialize Security Program）”和“关闭安全视频（Disable Security Screening）”，之后 Mabel 家的机器人管家就变成了一个杀人机器，躲远点儿直到听到 Mabel 的尖叫，走过去会看到机器人正用火焰喷射器和电锯残忍地虐杀着 Mabel。

C：Mabel 在厨房烤了一些美味的派，你询问她派的事情，她会为你特别制作一个。在你问她之前，到厨房在烤炉（oven）上做一些手脚，打开开关，让房间中填满液化气。之后问 Mabel 关于派的事情，当他点燃烤炉的时候就会发生大爆炸！当然，躲远点！

D：在 Mabel 房子楼梯的顶端有一个滑板，推一下，让它停在第一阶台阶上，之后别再碰它了。等 Mabel 回到房间上楼的时候，会踩到滑板摔倒在楼梯上扭断脖子。

4、在遗弃的小屋旁找到面具和刀，杀死所有镇民

Retrieve the mask and knife from behind the Abandoned House

当以此完成上面三个任务之后，Betty 会告诉你这最后一个任务，并承诺如果你完成这个任务之后，他会告诉你父亲的去向。

你先要去遗弃小屋（Abandoned House）旁的狗房里找到面具（Pint-Sized Slasher Mask）和刀子（Slasher Knife），之后要杀掉剩下的 6、7 个镇民，为了不引起其他人的敌对，尽量一个个干掉他们，进到他们每个人的家，依次杀害他们，在家里，他们也没有太大的地方可以逃跑，所以比较容易。

完成惨无人道的屠杀任务后，Betty，Braun 博士很满意你的行为，小女孩身后会凭空出现一道门，你可以离开宁静小巷了，父亲在外面等着你。



B 方案：拒绝她的提议



你试图通过这个方法拯救宁静小巷里生活的 112 避难所居民，在 A 方案进行的过程中，随时都可以因为你自己的良心发现而进行 B 方案的挽救行动。当然，越早施行 B 方案，越早能完成任务，也能得到更多的道德值。

为了拯救 112 避难所的居民，你就要和 Braun 博士对着干，首先要找到惟一一个知道真相的居民——老妇人 Dithers (Old Lady Dithers)，她从未离开过她自己的房间。到她的房间找到这个老人，她一见到你便开始唠叨："这一切都不是真的。痛苦终要终结。"你告诉她你想离开这里，于是老妇人开始述说一个"安全故障设备 (Failsafe Device)"，它在遗弃小屋中 (Abandoned House)。

从遗弃小屋的正门进来，里面的环境和宁静小巷的其他地方有些不同，光线昏暗。房子中有一些普普通通的物品，如果你按顺序敲打（调查）它们，会发出一串和谐的声效，正确的顺序是：收音机 (Radio)、水罐 (Pitcher)、蜡像 (Gnome)、水罐 (Pitcher)、渣煤砖 (Cinder Block)、蜡像 (Gnome)、瓶子 (Bottle)。

之后会凭空出现一台机器，调查它，选择"Invasion"这个程序，之后出门看到"安全故障"的作用，小镇的居民以另外一种较仁慈的方式脱离 Braun 设计的无止境的"宁静小巷"的圈套，这时候到 Bettay 面前，与她对话给她施加一定压力，她会告诉你伊甸园创造器 G.E.C.K. 的信息，并告诉你父亲的去向。

选择 A 或 B 方案完成宁静小巷的任务，再次见到父亲，他感谢你救他出来。他告诉你 Braun 的这项科学研究极不稳定并且非常危险，但是有一些可以用在水净化工程中的东西。他现在需要返回 Rivet City 和李博士见面，诉说如果能找回伊甸园创造器，那么净化工程即将得以实现，你们将完成自从核子浩劫之后人类最大的进步。



CHAPTER 5 生命源泉 The Waters of Life

【剧情】



从 112 避难所出来，和父亲一起回到 Rivet City，见过李博士，重新考虑了净化工程的可行性。重新组建的科学小组回到杰佛逊纪念堂，父亲提到母亲凯瑟琳最爱的圣经章节——启示录 21 章第 6 节，映射着水净化工程的实现是母亲最大的梦想。在开启地下的电源之后，几十年前搭建的设备还有一部分可以运行。可在测试机器之前，英克雷军似乎从天而降，穿着能量装甲的英克雷士兵将我们团团围困，以其"总统伊甸"之名占领了整个实验场所。几乎没有抵抗能力的科学家们束手就擒，面对冰冷的枪口惟一能做的就是三缄其口。父亲将他们吸引到实验室中央，将门反锁，将阀门打开，释放出极强的辐射，封闭的实验室内，父亲和英克雷的部队在辐射中倒在地上。我看着父亲慢慢倒下的身躯，这重逢谁料到如此短暂。他双手扶在透明的玻璃墙壁上，我听不到他嘴中发出的声音，看那口型是——快跑！

李博士曾经在此工作，对地形有一定的了解，这里有一地下隧道可以到达钢铁兄弟会的领地，不知道还通不通行，但那是我们惟一的选择了。

我和三个幸存者跟着李博士通过暗门进入地下隧道，英克雷军的士兵们也分布在这块必经之路上。经过漫长的路程，也许实际距离并不远，但是因为要保护没有什么战斗力的科学家们，我必须时刻小心，步步为营。终于看到钢铁兄弟会的旗帜，他们在这里把守，不让成群的饥饿的盗尸者通过这里到兄弟会的大本营闹事儿。我们顺着梯子爬上地面，看到钢铁兄弟会的大本营，因为几十年前的科学研究过程，李博士和兄弟会的长者里昂熟识，我们终于进入这个金属外壳保护的坚固堡垒，它将是我们最棒的护盾。

【流程】

5.1 重回水净化系统实验室

从 112 避难所 [7.03] 出来到上层车库 [7.03]，从车库出来到废土之上，会先遇到几个强盗，消灭他们后就可以快速旅行回 Rivet City[9.15] 了，当然你也可以带着父亲一路从西北走到东南，横跨华盛顿地区。



回到 Rivet City，按之前的路线到科学实验室找到李博士，分别和她以及父亲对话后，父亲决定立刻将重心转回到净化工程上。你被告知杰佛逊纪念堂内的电脑有很大的几率可以得知伊甸园创造器的位置，于是你先科学小组一步离开 Rivet City。

你可以快速移动到杰佛逊纪念堂 [9.14]，或者一路跑过去，选择后者也不会浪费太多时间，因为路程很短，而且一路上可以消灭遗留的超级变种人，他们对于科学小组是潜在的危险。如果你先一步到达纪念堂，在之前来过的 Gift Shop 的门口等待科学小组，可以按 BACK 键原地休息一下，很快他们就会赶到。和赶到现场的父亲对话，他会要求你先进纪念堂将里面残余的变种人全部消灭。没有什么捷径，挨个角落地毯式搜索纪念堂的每一个房间，当最后一个变种人被消灭的时候任务提示会显示在屏幕中央——告诉父亲纪念堂已经安全，可以开始净化工程了 (Tell Dad it's safe to enter Project Purity)。

出纪念堂在门口和父亲对话，之后跟着科学小队的人进到纪念堂内，等大家都各就各位之后，在圆形实验室内，和父亲对话，得到记录 (Note：Revelation 21:6)。在水净化系统启动前，需要开启水泵电源将淤积的水排出，父亲要求你去完成这个任务 (Turn on the Flood Control Pump Power)。

5.2 启动水泵抽干积水

首先下楼回到入口的 Gift Shop，沿着走廊向西南走，来到地下第二层 (Sub-basement)。这里每间房间几乎都有一个对讲机 (Intercom)，通过他们可以和实验室中的父亲对话，迷路的话通过它可以让父亲告诉你前进的方向。启动整个排水系统要通过以下几步：



1、打开洪水控制泵的电源

按照提示，在下水道中穿行，经过Gore Bag，竖着指示来到洪水控制（Flood Control），继续沿路向前，在尽头找到洪水控制台，旁边有一个对讲机。按下控制台的按钮，水泵开始工作，但此时你还需要额外的动力才能让它完全启动。需要的保险丝在父亲那儿。

2、从父亲那里得到保险丝

原路返回到实验室，与父亲对话得到三个保险丝（Fuse）。

3、将保险丝安装到保险丝盒内

回到地下第二层，按墙上的提示（Fuse Access A1）来到需要安装保险丝的房间，保险丝盒（Fuse Box）就在北面的墙上，调查它，将保险丝按上去，在此通过对讲机与父亲对话。

4、启动大型主机

现在你需要进入主机房重新启动主机（Mainframe Computer），地图上也有提示，就在安装保险丝的房间的上层，“Mainframe”的提示牌会指示你到达那里，在主机前调查，按下按钮启动主机。

5、在此和父亲通过对讲机对话

启动主机后通过对讲机和父亲对话，等待一小会，直到父亲回应。得知入水口的管道堵塞了，你要去疏通一下。

6、疏通入水口的管道

要疏通的管道在Gift Shop前的走廊的另外一端，走北边，一路前行在尽头旋转圆形阀门，疏通管道。完成之后，会看到远处发生爆炸，垂直升降机上下来很多穿着能量装甲的英克雷士兵，他们向着实验室奔去。你需要赶回去帮助父亲他们。

5.3 逃离实验室



通过刚刚解锁的通往Shift Pump的门，沿路回到实验室，路上要解决几个穿着能量装甲的英克雷士兵，纪念堂的大门已经从外面锁住，之后也无法从正门离开了，立刻前往圆形实验室。

你到达的时候，实验室已经封闭起来，父亲和Autumn上校以及两个英克雷军士兵都在实验室的封闭环境中，父亲在逼迫下假装测试水净化系统，实际放出了大量辐射，里面的人都倒在地板上。和李博士对话知道这里还有一条逃离的路。之后跟着李博士和三个幸存者从实验室北边的门出去，向南转，通过紧急出口（Manhole）来到地下隧道（Taft



Tunnels）。为了保护这几个没有什么战斗力的人，拿出自己最强的武器吧，你可以通过和李博士对话，让她在原地等待或者紧跟你的脚步，便于你施行自己的战术。这里的敌人非常多，而且都拥有良好的装备和武器，让李博士在安全的地方等等，自己先前行扫清路上的敌人再让他们跟上才是上策。多利用掩体，先消灭一波波的英克雷士兵，然后是成群涌上来的盗尸者。

在来到一处连接过度样的通道的时候，李博士让你停下来，队伍中有人已经无法前行了。Garza的心脏病复发，在治好他之前李博士拒绝继续前进。Garza只需要一些治疗药品（Stimpak）。这是如何处理他的任务开始——Deal with Garza “situation”。这里你有以下几种方法处理当前的情况：

【BAD KARMA】1、到Garza身前，给他一枪，痛快地解决他的生命。虽然李博士并不会因你这样的举动而高兴，但是开枪的人毕竟不是她。

【GOOD KARMA】2、你可以继续探索未知的区域，抛下队伍一个人向前，清理一段道路之后再回来会发现Garza已经死了，李博士也会跟你走。

【GOOD KARMA】3、你可以给李博士或Garza五个Stimpaks，这样就可以将他治好，小队可以继续前行

【BAD KARMA】4、[SPEECH]口才挑战，说服Garza让他明白自己成了拖住整个队伍的负担，让他自己留下。

【BAD KARMA】5、[SPEECH]口才挑战，说服李博士，让她承认Garza只能自己承担自己的情况，她同意了。接着和Garza对话，他会同意自己留下。

【BAD KARMA】6、[SPEECH]口才挑战，说服李博士，让她认为三个Buffout也可以医好Garza，然后你给她药品，Garza接受这些不对症的药品。

打开房间的惟一一道门向前，知道打开一道门来到钢铁兄弟会的领地，手持火焰喷射器等大型武器的兄弟会成员守卫着这块区



域，赶紧跑到兄弟会成员身边，协助他们消灭冲过来的盗尸者群。现在你们基本上已经安全了，在尽头找到梯子，爬上去，打开井盖，你发现自己身处纪念堂西面，钢铁兄弟会总基地（Citadel[9.11]）的大门就在你的面前，这时你能受到一个新电台——People's Republic of America Radio Signal。

等着李博士一起到基地大门前，因为你自己是无法说服守卫让你这个陌生人进去的。李博士来到大门前，拍打对讲机，大声喊着让长者里昂（Elder Lyons）快点开门。金属大门随着闷响打开，你进入了钢铁兄弟会的地盘，在这儿你不用担心谁会伤害到你。欢迎来到大本营！

CHAPTER 6 重拾希望 Picking up the Trail

【剧情】

虽然我成功的护送李博士来到了钢铁兄弟会的大本营，但是我的父亲永远无法继续追随他的梦想了。长者里昂告诉我伊甸园创造器实际上确实被发放到一些避难所中，其中就包括离这里很远的87号避难所，但是通往87号避难所入口的地域都有严重的核辐射，无法直接接近。但是灯火洞窟内有一条地下通路。我顺着线索一路前行，来到微弱灯火镇（Little Lamplight），却发现这个地下洞穴内搭建的小生活区里都是小孩子，这里的市长是一个10岁的小男孩MacCready，他们不信任成年人，所以自己搭建这个“小乐园”，他自然也不能信任我这个外来人。为了让他们相信我是友善的朋友，并说服他们让我进入他们的“小乐园”并通过隧道到达87号避难所，我可必须做点儿什么事儿才行。



训练装备能量装甲

在进行主线剧情之前，你有一件事必须先去做，那就是学习如何使用能量装甲。你也许已经不止一次捡到这种防御值是你身上那件破烂货无数倍的沉重家伙——能量装甲，但是无论你怎么努力你都无法正确地将它们装配在身体外面。现在你终于遇到了钢铁兄弟会大本营里的专家们，因为你之前作出的一系列贡献，也因为你是詹姆斯的儿子，你有资格学习如何使用它们了！

首先，你要和长者里昂对话，要求学习

能量装甲的使用方法。

在征得他的同意之后，去找 Paladin Gunny，他会训练你使用能量装甲。

他们两个人都在院子里，不用费什么劲儿就能找到他们，学习这个技能也是一瞬间的事情，之后你就看可以穿着三种能量装甲了——兄弟会套装（Brotherhood suit）、英克雷套装（Enclave Suit）、特斯拉套装（Tesla Suit），并且可以任意组合他们的头盔和躯干装甲。



【流程】

6.1 寻找伊甸园创造器的线索

你和李博士来到钢铁兄弟会的大本营之后，你将见过长者里昂、她的女儿 Sarah（之前在前往 GNR 电台的路上，曾经和她带的小队一路并肩前行过一段距离）以及很多很多兄弟会的兄弟们。

向长者里昂询问关于伊甸园创造器的事情，他会告诉你 Scribe Rothchild 可能能帮助你找到一些有用的信息。Scribe 一般会在实验室（Laboratory）的底层，找到他，他本人也很怀疑伊甸园创造器这种东西存在的可能，但是在 A 区（A-Ring）避难所科技的终端里也许记录着一些信息。

前往大本营存档室（Citadel Archives），在 A 区通过楼梯上到顶层，找到"避难所科技终端（Vault-Tec Terminal）"，进入"华盛顿地区避难所列表（DC Area Vault Listing）"，然后进入"87 号避难所"，之后进入"装备配给（Equipment Issuances）"，你便找到了拥有伊甸园创造器 G.E.C.K. 的地点。

原路返回 Scribe 处，告诉他这个信息，但是他会发现 87 号避难所被辐射包围，必须寻找其他路径前往，他告诉你可以到距离 87 号避难所非常近的灯火洞窟（Lamplight Caverns）看看有没有可行的路。灯火洞窟在微弱灯火镇（Little Lamplight[4.08]）中。



6.2 灯火阑珊的洞窟



要想到达微弱灯火镇，你可以快速旅行到进入 112 避难所的必经房间 Smith Casey Garage [7.03]，然后向北或西北走，一路上要消灭不少的强盗、变种怪物和超级变种人，来到微弱灯火镇，打开洞窟的铁门，走过一小段洞穴隧道，你被站在金属篱笆墙内放哨的市长 MacCready 喝止，你放下武器，与这个 10 岁的小家伙交谈。当你问道 87 号避难所的事情和你是否可以进入洞窟的问题时，你得到干脆的答案——不能。这时，你有两种方法进入微弱灯火镇：

A 方案

[SPEECH] 口才挑战，说服 MacCready，让他信任你是个好人，如果成功了，那么恭喜你，你省去了整整一个章节的内容。

如果你拥有"孩子心（CHILD AT HEART）"这个特技的话，与 MacCready 交谈就会变得容易许多，你也更容易进入微弱灯火镇。

B 方案

如果你无论如何也不能通过口才挑战的话，你只能通过为他们做一些事情来让这些孩子信任你。MacCready 将给你提供一个任务，去奴隶贩子的老窝救回被他们掠走的属于微弱灯火镇的孩子。于是，你展开了新的章节——Rescue from Paradise。

因为直接说服他有一定的困难（即使使用 S/L 大法），"孩子心"这个特技也并非必须的技能，而且下面这个章节将带你去废土上最野蛮的奴隶贩子的大本营"观光"，不管是从体验剧情，还是从游戏乐趣出发，选择这个方案都不是什么费事不讨好的事情。

这里需要注意的是，如果你之前在不知道 87 号避难所这个线索的时候已经探索过微弱灯火镇，并且完成了 MacCready 的口才挑战或者帮他们救回了孩子（也就是提前进行了下一章的内容）并且进入了微弱灯火镇，那么当你在主线剧情发展到这里的时候，市长 MacCready 就不会告诉你通往 87 号避难所的路，你需要自己进到洞窟小镇中寻找那条道路。

CHAPTER 7 天堂救援 Rescue from Paradise

【剧情】

微弱灯火镇的市长 MacCready 虽然是个满嘴脏话的小孩儿，但是他知道如何进入 87 号避难所并且把守着必经之路的入口，他在取得我的信任前不会让我通过。我只能答应他的要求，帮他从奴隶贩子手中救回几个被绑架的孩子。我混进奴隶贩子之中，在夜晚将他们所有人救了出来，并安全带回了微弱灯火镇。MacCready 很敬佩我的所作所为，开门欢迎我进入他的小镇，小镇里的孩子们像对待英雄一样对待我。我在他们的指点下找到了前往 87 号避难所的地洞，伊甸园创造器近在咫尺了！

【流程】

7.1 进入天堂瀑布

首先需要注意的是，这个章节不是主线必须的流程，只有在第六章没有说服 MacCready 的前提下，才需要进行这章的补救措施。

为了得到 MacCready 的信任，你必须救回被困在天堂瀑布（Paradise Falls[2.08]）的几个本来生活在微弱灯火镇的孩子——Sammy、Squirrel、Penny。可以尝试快速旅行到 101 避难所，之后向北走。剧情发展至此，英克雷的士兵已经分布在废土的很多区域了，所以还是时刻小心前行，那些能量枪可不是好惹的。天堂瀑布的标志很明显——举着冰激凌男孩，绕着防御坚固的奴隶贩根据地转一圈，只有一个入口，入口处由名为 Grouse 的人把守，想通过他进入天堂瀑布，有以下几种方式：



1、[SPEECH] 口才挑战，试试是否可以通过塞点儿钱给把门人混过去，如果挑战成功的话，Grouse 会索要 500 块，给他钱你就可以进去了。

2、如果口才挑战失败，你可以帮 Grouse 办一些事满足他，也可以通过，他会要求你去帮他找一些奴隶来。如果接受他的这个支线任务：在废土上俘虏奴隶——"Strictly Business"，那么你必须完成任务才能通过这种方法进入天堂瀑布。

3、你可以使用威胁的语言，试着激怒Grouse然后干掉他，或者不废话直接将子弹送入他的脑壳里也可以。之后你便提前开始了稍后的“C方案”——屠杀奴隶贩。
4、如果你的道德值非常低，那么你可以直接进入奴隶贩的地盘，他们会把你当成他们的朋友。

7.2 解救孩子



使用除了武力闯入之外的任意方法和平进入天堂瀑布之后，在入口处会看到一个想要逃跑的奴隶Carter在马上就要逃离奴隶贩领地的时候自己的头爆炸了，之后向前走（东南），会看到Sammy也试图逃跑，他看到Carter的死法，停止了自己“愚蠢”的逃跑计划，他对你说他有话要和你说，让你一会儿去找他。与他身后的奴隶贩子Forty对话，他告诉你这里的奴隶都带着特殊的项圈，试图逃跑的人的头将被自爆。

从购物中心的门进到天堂瀑布内部，之后你可以先在这里转转，注意别忘了在Eulogy的房间的桌子上有一个增加口才技能点数的玩偶。此时你有三种方案可以解救所有的孩子：

方案A：找到奴隶贩的头子Jones，付钱给他买回孩子们

直接找到穿着红色外套的老大Eulogy Jones，问他购买3个孩子的事情，他提出的价格是一共2000块，如果[SPEECH]口才挑战成功的话，可以降到1200块。如果顺利完成交易，三个孩子会被送到天堂瀑布门口等你一起回微弱灯火镇。

方案B：Squirrel的秘密计划

如果你不想付钱买奴隶，又不想和奴隶贩子们开战，那么方案B是你的最佳方案。

来到关着奴隶的牢房围栏外，打开惟一一个开着的门，和里面的Sammy讨论救出孩子们的方案，他会告诉你Squirrel有办法，和旁边的Squirrel对话，他告诉你可以通过操作Jones房间内的电脑终端关掉奴隶脖子上的自爆项圈。

潜入Jones的房间，躲开Jones和她的两个女性奴隶，进入里面的工作间，在桌子上取得玩偶，旁边的电脑终端就是目标了。如果你的科学技能够高，可以直接解锁，如果不够，那么有终端上有以下选项可以选择：

升级网络连接——Update Network Connections：只有当你和Squirrel谈过相关内容后才会出现这个选项，选择他可以将这台电脑连入网络。

打开保险箱——Unlock Safe：可以打开终端左边的保险箱，里面有不少好东西。

如果你不能成功潜入房间找到终端，那么可以到Jones房间对面的用食区（Food Area），在墙边找到接线盒（Junction Box），使用修理技能修好它，这样也可以让Squirrel完成操作。

如果修理、潜入或者骇客都不行，那你只能去选择方案A或C了……

做好以上任意一项工作之后，回去找Squirrel，现在他虽然可以关闭项圈、打开牢门，但是他们无法再白天从奴隶贩子的眼皮底下逃离，一定要等到午夜才能行动，那时候牢门附近只有一个守卫Forty站岗，按BACK键原地等待一段时间，到了午夜，支开Forty的方法有以下几种：
1、[SPEECH]口才挑战，让Forty认为自己对于Jones是一个没什么价值的同伴，激起他的愤怒之后他会离开找Jones交涉。
2、如果口才挑战失败，可以先去找Jones的一个女性奴隶Crimson，在Forty不在身边的时候，[SPEECH]口才挑战，告诉她Forty很孤单，让Crimson去陪陪他，能赚点儿钱。她就会支开Forty。
3、如果对Crimson的口才挑战失败的话，可以直接付给他100块钱，她会帮你支开Forty。



成功让Forty走开之后，再去找孩子们，Squirrel和Sammy会去卫生间（Toilet），那里有一个很窄的下水道口——只有孩子才能通过，然而这时，你发现Penny不愿意离开，这个小女孩说一定要和Rory Maclaren——另外一个奴隶，一起走才行。

这时你可以[SPEECH]口才挑战，说服Squirrel你们不能解救所有人，两个男孩便会留下Penny离开，这样也能完成章节的任务。

如果口才挑战没有成功，或者你不想丢下Penny，那么你就得和Penny谈谈解救Rory的事情了。

找到Penny，她是个可爱的小女孩，但是很固执，她认为Rory是她的好朋友，必须和他一起离开，而Rory现在被囚禁在一个Box里，她说的这个Box就是牢房旁边的Pulowski Shelter（仅供一人使用的临时辐射避难掩体），这里你有以下的方案可以施行：

1、[SPEECH]口才挑战，说服Penny，让她明白你们救不了Rory，虽然Rory会被当作奴隶卖掉，Penny会非常伤心，但是她也会跟你走。
2、你也可以同意解救Rory，Penny会告诉你Forty身上和Jones的房间里都有打开Box的钥匙（Paradise Falls Box Key），其实一共有三把钥匙，一把在Forty那里，第二把在Jones身上，可以潜行后偷出来，第三把在Jones房间（Eulogy's Pad）内的桌子上。任意一种方法得到钥匙后，打开Box的门放Rory出来，但是如何带着他安全离开是个问题，最好的方法是让他自己走，然后他会被待在其他地方的奴隶贩子发现并射杀，只要你不冒失地闯出来或者射击奴隶贩子，那么他们不会以你为敌。

如果你真的想救活Rory的话，那么你必须把外面的所有奴隶贩子都干掉，这就枉费了之前一系列的和平工作了（偷偷摸摸的工作）。

解决了Rory的问题之后，你就可以去找Penny了。告诉他Rory已经自由了（当然不管这是不是真的，那是另外一个问题了）；或者告诉他你已经尽自己最大的能力去帮助Rory，但他还是没有逃过这一劫。Penny都会谢过你的努力并跑去和Sammy、Suirrel汇合，从卫生间的下水道逃跑。



方案C：屠杀奴隶贩【GOOD KARMA】

在天堂瀑布展开一场大战——所有的奴隶贩子都将是你的敌人。这样其实是很直接的主线进行方式，进去消灭所有敌对的坏人，还可以得到不少的Karma。干掉所有人后，向B方案中说的那样找到三个小孩，和Penny对话，按B方案中提到的找到Box的钥匙，救出Rory（当然，也有一种可能，他已经死在紧闭室里了），和他们一起离开。



带着三个孩子也快速旅行回到微弱灯火镇（Little Lamplight），和 MacCready 对话，他很钦佩你的所作所为，他会为你打开铁门。

7.3 进入 87 号避难所

A 路线：捷径

A 路线需要你有足够高的科学点数去骇客电脑终端打开大门。在微弱灯火镇找到这里岁数最大的孩子 Joseph，与他对话，让他开启在"Nothin'！"大厅里的电脑终端的电源，骇客电脑终端，打开一扇门，进入 87 号避难所的反应室（Reactor Chamber），开始下一章内容。

B 路线：漫长的危险之路

这是到达 87 号避难所的通常路线。与 MacCready 对话，问他进入 87 号避难所的方法，他会打开北边的门，通过们来到凶杀小路（Murder Pass），这里和小迷宫一样，有几条不同的路，只有一条能到达 87 号避难所，一路上有不少变种人，消灭他们或者潜行绕路过去都可以。当周围的石壁变成了金属墙壁，你便来到了 87 号避难所反应室的门前，伊甸园创造器在里面等着你！



CHAPTER 8 寻找伊甸园 Finding the Garden of Eden

【剧情】



87 号避难所是第一批超级变种人诞生的地方，他们是避难所内的测试实验室内 F.E.V. 病毒的造物。我来到这里寻找伊甸园创造器（G.E.C.K.，The Garden of Eden Creation Kit），它是启动水净化工程的关键道具。在避难所中，我找到一个名为 Fawkes 的超级变种人，他没有像这里的其他变种人一样变得暴戾，虽然外形改变了，但是其内心仍然充满了友善和智慧。这么多年来，他一直被困在一个单独的实验室内，我将他救出，Fawkes 万分感激。

放置伊甸园创造器的房间的通路上堆满了核废料，核辐射极其严重。以我的身体，即使穿上最棒的防护服也无法通过。但是对于变种人的变异身体，这些辐射不会造成什么伤害。Fawkes 为了答谢我帮我取出了伊甸园创造器，之后他与我告别，转身离开。我带着伊甸园创造器原路准备返回钢铁兄弟会的大本营，但是在避难所狭窄的走廊中，一道强烈的闪光让我立刻眩晕倒地，恍惚中我看到英克雷的 Autumn 上校在我面前晃动，他身后还跟着几个穿着能量装甲的英克雷士兵。将军命令士兵将伊甸园创造器送到垂直升降机上带回总部，然后他们拖着我出了避难所……

【流程】

进入 87 号避难所（Vault 87[4.06]），发现变种人占据了整个设施。他们从中寻找更多的"绿色物质"——也就是 F.E.V. 病毒——来制造更多的变种人，壮大他们的组织。变种人很难对付，坚硬的皮肤、肌肉和装甲让他们更像一辆辆移动的坦克，因为避难所的走廊都很狭窄，他们前来攻击你的路线很单一，可以找一个拐角，在他们看不到的地方布置地雷，然后用枪或者什么武器弄点响声吸引他们的注意力，他们过来引爆地雷前自己躲到安全的地方，再强壮的肉体也禁不住地雷的爆炸伤害。

经过 Living Quarters（住宅区）的 Lower Atrium（下层中庭）到 Upper Atrium（上层中庭），之后向西，上楼梯来到 Test Laboratories（试验实验室区），顺着走廊来到关押 Fawkes 的 5 号实验仓（Fawkes' Test Chamber #5），这个穿着绿色衣服的变种人会主动和你交谈，希望你能将他救出来，你可以视而不见地离开，但是那并不是什么好主意，因为他是你的得力助手，而且在主线流程中有很大的作用。你需要沿着向北的走廊来到尽头的医疗区（Medical Wing）的反应室（Reactor Room），在这里你有两种选择：



1、找到火灾控制台（Fire Console Control），操作它可以打开火灾警报，所有牢房的门都将打开，Fawkes 也得到了自由。为得到同样效果，你也可以用科学技能骇客房间中的电脑终端机（Medical Wing Terminal），选择打开所有 5 个隔离室。这样做的结果就是其他隔离室内的敌对生物也会出来攻击你。

2、不要碰或在控制台，使用科学技能骇客房间中的电脑终端机，选择只打开 5 号隔离室，这样你就不会受到更多威胁。



回去找 Fawkes，可以让他成为你的同伴，在攻击的时候可要小心，不要伤害到他，他是个得力的战友。

从 Fawkes 的牢房前的走廊向西走，前面的门需要钥匙才能打开，打开北面的门，走到无法前行的地方，回身在南面是储物室（Storage Room），你可以直接使用撬锁工具开门，或者前往实验室，使用科学技能骇客电脑终端（Lab Technician's Terminal），成功后选择第一项打开储物室的门，进去拿走有用的东西，墙壁上有一个保险柜可以撬开，一定记得取得一套辐射防护服（Advanced Radiation Suit）和抗辐射药，因为后面的区域将充满辐射。

从储物室出来向前走（北），沿着走廊顺时针绕一圈，来到放置伊甸园创造器的房间门口（G.E.C.K. Chamber），里面的辐射量有 100RAD/SEC，进去拿创造器的方法有以下两种：



1、吃下抗辐射药，穿上防辐射服，备好降低辐射度的药，进门到走廊先向东（右）走，之后顺路往北（左）拐，走一小段西边（左）有一道门，进去的箱子上摆着创造器，调查后系统会问你是要捡起来（Pick Up）还是开启它（Activate the G.E.C.K.），一定要选择前者"捡起它"，否则创造器会就此展开并瞬间值你于死地。

2、如果你刚才救了 Fawkes，他可不怕辐射，与他对话让他去帮你把伊甸园创造器取出来，他会很乐意能帮你一个忙，之后转身进去，不一会儿就会安然无恙地带着创造器出来了。之后他希望自己找到出去的路，于是暂时和你分开了。

取得伊甸园创造器之后，要想离开只能按原路返回，在避难所中往回走了不久，便遭到了英克雷军的袭击，你和伊甸园创造器都落入了敌人手中，他们押着你离开了避难所。



【剧情】

我在 4 号牢房里醒来，深处英克雷总部“乌鸦山”之中，Autumn 逼迫我说出启动净化系统密码，我当然不会告诉他！他被我的反抗激怒，正当他要实施酷刑的时候，房间内的扩音器里传出的伊甸总统的声音救了我一次：“上校，我有事情要见你。”上校出去后，伊甸为上校的态度向我道歉，并要求与我见面。我被他放开，心中大惑不解。我取回自己的装备，前往总统的办公室。出门不久，Autumn 将军宣布背叛伊甸总统，所有英克雷士兵又开始疯狂地攻击我，他们之间到底发生了什么我现在也无法得知，只有见到伊甸本人才能得到答案吧。

终于来到伊甸总统的总控室，迎接我的不是想象中的年迈老者，伊甸是一台巨型电子计算机，面对屏幕上如心脏般跳动的一根线条，我听到那个熟悉的声音。他讲述着英克雷军的历史，是他们建造了上百个实验用避难所，核战后的残留政府组成的英克雷军一直对抗着废土上的变种人和盗尸者，但是变异蔓延得越来越迅速，他们无法阻止越来越多的人变异成异样的生物，同时他们还有一个强大的敌人——钢铁兄弟会，伊甸研制了从 F.E.V. 病毒变更而来的新型病毒，它只能置所有变种人和盗尸者于死地，对正常人没有危害。伊甸得知了父亲正在做的水净化系统，通过这个渠道可以将新的病毒传播开，他的目的就是要消除废土上人类之外的所有异族。伊甸希望我能将心的病毒带走，并将它们放入即将开启的水净化系统之中。我无法答应，不管他们变成什么样子，都是活生生的生物，他们有自己生活的权利。

不管我的决定如何，伊甸总统仍旧将变种 F.E.V. 病毒摆在架子上。我从架子上拿下病毒，我是绝对不会使用它的。看着伊甸总统，这个非人的异类必须要铲除，我将从 Autumn 房间中获得的自爆编码输入，伊甸总统和整个 Raven Rock 都将毁灭殆尽。在英克雷的士兵抓住我之前，我拼命奔跑，逃出 Raven Rock。

回到钢铁兄弟会的大本营，见到长者里昂、她的女儿 Sarah，还有其他一些重要人物，他们知道英克雷仍然掌控着伊甸园创造器和水净化系统，他们为了获得最大利益，要将水净化系统牢牢掌控在自己手中，我告诉他们英克雷军的总部已经被摧毁，伊甸总统已经不再，Autumn 上校控制的反叛的英克雷军也仍旧不知道启动系统的密码，现在正是夺回水净化系统的好机会，要赶在系统启动前消灭英克雷的参与部队！



【流程】



你现在在英克雷总部乌鸦山（Raven Rock[1.01]）,在 4 号牢房（Cell 4）醒来后，发现所有的武器和装备都被夺走了，Autumn 上校要你告诉他启动水净化系统的密码，如果你告诉他正确的密码 2-1-6（这个密码是母亲最喜欢的圣经章节号码），Autumn 让手下启动水净化系统之后，他们便不再需要你了，Autumn 会一枪结束你的生命，游戏失败……

拒绝说出密码的话，你可以不理他、咒骂他、或者告诉他假的密码 7-0-4，他都会勃然大怒。之后他被总统叫走，你被放开，从旁边的柜子里取回自己的东西，出门前别忘了重新装备你的装甲和武器，另外快捷键也要重新设置。之后要去伊甸总统的办公室见他，打开牢房的门，却被一个英克雷军官拦住，可以通过下面方法从他这里通过：

1、[SPEECH] 口才挑战，告诉他你本应该在这里，成功的话军官会问伊甸总统确认情况后让你通过。
2、如果你拥有高魅力，你可以告诉他你要去见总统，你的话很中听，他会识时务的离开你。
3、直接开火，杀掉英克雷军官后，Raven Rock 的英克雷士兵都将立刻视你为敌。建议先不要开战，这样至少在 Level 3 区可以安全通行。

通过第一个守卫之后，你身处 Raven Rock 的 Level 3 区，沿着走廊前行，通过 Bio Lab（生化实验室）来到 Level 2 区，这时 Autumn 上校叛变，他通知所有的英克雷士兵以消灭你作为第一要务。此时无法避免战斗了。探索 Level 2 区，消灭敌人，拿些道具，在走廊的西北角是 Autumn 上校的房间（Colonel Autumn's Chamber），房间内有一个增加能量武器技能的玩偶，还有一盘记录了自曝编码的磁带（Holotape：Self-Destruct Code），这个磁带之后会有用，一定要取得！用科学技能骇客电脑终端可以解除房间入口旁边的防护栅栏，里面有道具箱。

从上校房间门口向北走来到 Control Room 的区域，出来后会立刻遇到两个机器人，他们直接听命于伊甸总统，会帮助你消灭随 Autumn 将军一起叛变的英克雷士兵，所以不要伤害它们，跟着它们沿着走廊前行即可，来到伊甸总统所在的 Control Room 门口，它们会向你告别并打开房门。

进入 Control Room，一台较大的电脑终端摆在房间正中，伊甸总统的声音就是从这台电脑中传出来的，和伊甸总统（电脑）对话，这里你有非常多的对话选择，可以依靠你的智力和科学回答伊甸提出的一些问题，直到他提出让你帮助他的请求。你可以让伊甸和 Raven Rock 自爆，有以下 3 种方法：

1、[SPEECH] 口才挑战，说服伊甸让它自己停止活动并摧毁 Raven Rock。
2、如果有足够高的科学技能，会多出一条对话选项，你会告诉伊甸，它是科学的怪异产物，必须灭亡，它会听从你的指示。
3、之前如果按流程到 Autumn 上校的房间取得了自爆编码，会多一条使用自爆编码摧毁它们的对话选择。



再之后你可以离开或者继续问一些问题，离开的时候别忘了拿上 Zax Panel 架子上的变种 F.E.V. 病毒（Modified F.E.V.），不管之后你是否会用它消灭异族，多拿一样关键道具不是什么坏事。从 Control Room 的另外一道门出来到 Level 1 区域，沿着走廊消灭更多的英克雷士兵之后从大门离开 Raven Rock。

出来后回身看 Raven Rock，如果你没有问总统太多问题，没有要求他自爆，也拿了变种 F.E.V. 病毒的话，垂直升降机将从山顶升起，将飞往杰佛逊纪念堂增援他们的部队，这时候你可以选择用能量步枪之类的武器将飞机打下来。

如果你不管用什么办法让伊甸自尽并让 Raven Rock 自爆的话，整个山体将剧烈震荡，巨大的火球飞舞，火焰蔓延，直升机盘旋着爆炸或撞在山壁上。

如果你之前在 87 号避难所救了变种人朋友 Fawkes，他会拿着重型枪械在 Raven Rock 门口等你，如果你处于善良状态，并



且没有其他同伴的话，他可以成为你的同伴。消灭周围的敌人之后，快速旅行回到钢铁兄弟会大本营（Citadel[9.11]）。

进入实验室（Laboratory），所有人都在这里等着你，长者里昂决定出击，启动特殊的强大火力——Liberty Prime（自由擎天柱）——一个巨大的机器人。

出击前里昂的女儿 Sarah 会宣布你成为荣誉的战士，并且问你是否需要一套能量装甲。你可以要求得到一套装备，或者让 Sarah 留下，或者干脆拒绝为他们出力，当然，这都不会影响最终之战的开始。



【剧情】

长者里昂启动了停滞了 200 年的巨大机器人自由擎天柱，在这个几十米高的巨大机器人眼里，任何敌人都脆弱得不堪一击。一路战火，前行到杰佛逊纪念堂，我和钢铁兄弟会的战士们进入纪念堂内，消灭所有的英克雷残余部队，在圆形实验室前，Autumn 上校终于倒在我的枪下。站在水净化系统前，成功近在咫尺。

这时，Sarah 告诉了我一个坏消息：英克雷军破坏了主要水路控制系统，需要在三分钟内手动启动水净化系统。李博士告诉了我启动纯净系统的整个程序。启动开始前封闭实验仓，在实验仓内输入启动密码后整个装置将进入一小段过负载过程，这个过程中与净化装置相连的实验仓中将充满足以置任何生物于死地的大量辐射，直到水循环后重新以纯净的姿态回流到净化蓄水池中一切才能平息。现在要做的，就是有一个人要走到即将封闭的实验控制仓中，放弃自己的生命，完成整个计划。



当然，这个人是我，我会完成父亲的遗愿。走进封闭隔离的控制室，在键盘上输入母亲最喜欢的圣经中的章节序号 2-1-6。经历了短短二十年的身体，在最近这段日子已经接受过不知多大剂量的辐射，然而这种强度的冲击，还是第一次受到。隔着厚厚的玻璃，我看到站在外面的科学小组成员和为了正义而奋斗一生的钢铁兄弟会的战士们，我不用像父亲在这同样的地方临死前大喊“快跑”了，此时，我扭曲变形的的脸上如果还能显出表情，那么一定是笑容。我的身体慢慢倒下，我的嘴中似乎品尝到水的纯净的味道。

【流程】

战斗开始前，需要做的准备有：

1、大量的弹药和武器，接下来将进行整个游戏主线流程中中最庞大的战役。
2、收集足够多的加血和各种药品。
3、装备好武器和装甲。
4、将自己的状态调整到最好：血量、四肢的状况、辐射伤害等等。



再次和 Sarah 对话，确定自己已经准备好，之后拯救水净化系统的圣战开始了！

之后要跟随部队从钢铁兄弟会大本营正门开始，一路击败所有敌人来到杰佛逊纪念堂[9.14]。

这场战斗其实并不是非常困难，因为有无数的钢铁兄弟会成员帮忙，还有巨大的机器人开路。你要小心不要靠机器人太近，以免被以机器人为目标的弹药击中，射击能看到的敌人和空中的直升机，躲在后面跟着机器人的步伐慢慢前行即可。

来到杰佛逊纪念堂前，机器人不能跟进去了。在进入前一定要记得记录，因为一旦你进入纪念堂就无法出来了，也就是说无法继续在探索废土探险了，因为游戏没有二周目，所以一定要保留一个之前的记录，推荐在“Take It Back”任务开始前保留一个记录，以备后用。

进入纪念堂，地形已经相当熟悉了，来到圆形实验室，在控制室（Control Room）里再一次见到 Autumn 上校，你可以通过[SPEECH]口才挑战，让他放弃武力，如果成功他就会撤退出纪念堂。但是到了这个紧要关头，直接用子弹迎接他和两个英克雷士兵吧！

干掉最后的敌人之后，Sarah 跟上前来，李博士告诉我们必须有一个人要牺牲自己，在三分钟之内进去隔离室内手动开启水净化系统，这里要牺牲的对象不是主角就是 Sarah。在启动系统之前，你可以自己选择是否要到辅助过滤输入台（Auxiliary Filtration Input）将总统给你的变种 F.E.V. 病毒送入水净化系统中。不管你是否注入了病毒，启动系统有以下三种方法：



1、你自己进去隔离室，站在中转房间等待 Sarah 在外面关上密封门，在控制台输入密码 216，然后按下 Enter 键。
2、你让 Sarah 进入隔离室，你关上密封门，她到控制台前输入你刚刚告诉她的密码。
3、你让 Sarah 进入隔离室，却不告诉她密码，等三分钟之后，水净化系统爆炸。达成这个结局的方法有很多，让她去操作控制台却不告诉她密码；等她走到中转房间却不关闭封闭门；让她去，然后又说自己要去，但是不进入中转房间；自己进去但是不输入密码。之后你便迎来这个窘迫的结局。

关于结局

游戏的结局有很多种，除了最后启动水净化系统的人不同之外，最后播放的短片也会因为你在流程中的行动方式的不同而有完全不同的内容。整个通过后的短片由几个部分组成，影响它们的出现的相关要素如下：

0. 序言

结局描述：孤单的冒险者从 101 避难所开始，寻找父亲的足迹。
达成方法：每次完成主线任务。



1.KARMA——善恶值的影响

HIGH KARMA——善良以上

结局描述：废土是残酷荒凉的，但是孤单的冒险者没有屈服于此，却给世人留下了值得传送的精神，那无私的、充满激情的荣耀之魂将被后人谨记。
达成方法：善良或非常善良，非常高的 Karma。
结局描述：林肯纪念堂和林肯的头像。
达成方法：站在奴隶一方完成支线任务：Head of State。
结局描述：一个拉小提琴的老妇人形象。
达成方法：没有完成 Head of State，但是完成了 Agatha's Song。
结局描述：一片和平的景象。
达成方法：没有完成以上两个支线任务。

NEUTRAL KARMA——中立

结局描述：废土仍旧是一片残酷荒凉的景象。
达成方法：中立，中等 KARMA。

LOW KARMA——邪恶以下

结局描述：废土是残酷荒凉的，孤单的冒险者屈服于此，却给世人留下了自私、贪婪和残暴的身形。

达成方法：邪恶或非常邪恶，非常低的Karma。

结局描述：废土上留下了一片废墟。

达成方法：在The Power of Atom的支线任务中炸毁了Megaton。

结局描述：火焰灼烧着大叔，悲惨地哀嚎。

达成方法：没有炸毁Megaton，但是在Oasis的支线任务中将Harold置于火海。

结局描述：一片没有生机的景象。

达成方法：没有做以上两件事。

2. 个人生死

你死了

结局描述：孤独的冒险者理解了牺牲的真正意义。孩子以父亲为榜样，为人类的幸福奉献出自己的生命。

达成方法：在最终任务中牺牲自己。

结局描述：孤独的冒险者理解了牺牲的真正意义。但是孩子拒绝以父亲的无私奉献为榜样。

达成方法：进入隔离室，同意自己启动系统，但是等了3分钟，系统爆炸。

PS：如果你在最终任务中摧毁了水净化系统，那么直接跳到总结部分。

你活着

结局描述：孤独的冒险者理解了牺牲的真正意义。但是孩子拒绝以父亲的无私奉献为榜样，取而代之的是另外一位英雄为人类的幸福奉献出自己的生命。

达成方法：让Sarah去启动系统。

3. 英克雷军

你没有协助伊甸总统

结局描述：谢天谢地，被阴险的总统选为实现其野心的工具，冒险者拒绝了。善良的人性依旧存在。纯净的水源再次流淌。

达成方法：你没有摧毁英克雷军，也没有将病毒注入水净化系统。

结局描述：谢天谢地，被阴险的总统选为实现其野心的工具，冒险者从心中拒绝了。善良的人性依旧存在。纯净的水源再次流淌。

达成方法：你摧毁了英克雷军，没有将病毒注入水净化系统。

你协助了伊甸总统

结局描述：悲痛的是，被阴险的总统选为实现其野心的工具，冒险者屈服了。水源再次流淌，但是病毒摧毁了所有得不到神眷顾的生灵。废土成为了巨大的坟墓。

达成方法：你将病毒注入水净化系统。

3. 总结

结局描述：孤独冒险者的故事的结局里，从101号避难所的伟大的门出来，进入了传奇的殿堂。

达成方法：不同性别选择。

4. 尾声

尾声中会出现一张你站在父亲身旁的照片，是你10岁生日时拍摄的。照片上的你的样子取决于你的外貌特征选择。



支线任务攻略 MISCELLANEOUS QUESTS

1、游戏中一共有17个主要的支线任务，不是完成游戏中主线剧情流程的必要任务，即使一个不完成也可以通关。

2、支线任务和主线任务的很多地点都是相重叠的，最好能在进行主线任务的同时进行这些支线任务，既得经验又得好装备，让游戏进行得更加开放而且更加轻松。

3、因为每个支线任务都和主线的一个章节一样庞大，这里只给出支线任务介绍和大体的完成方法，具体的步骤和任务完成后的结果都有很多分支和差异，还请各位自己探索。

QUEST 1 大大城的大麻烦 Big Trouble in Big Town

在拜访Little Lamplight[4.08]时，镇上的一个叫Sticky的渐渐长大成人的孩子告诉你他需要一个人陪伴他到Big Town[5.10]，当你陪同他来到Big Town外时，发现这个地方遭受超级变种人的肆意袭击。在Big Town中询问被变种人俘虏走的村民的消息。从Big Town前往Germantown Police Headquarters[5.01]，到达一层的牢房（Ground floor cell），见到Red。从变种人手中挽救Big Town的两个村民——Red和Shorty。如果能活着救出他们，和Red谈话拿到你的报酬。如果他们都没有生还也可以找Pappy要一些钱，支线任务完成。

之后会有变种人侵袭，击退他们之后Red和Pappy会在以后的日子提供一些医疗和交易的服务，你也可以一走了之，因为任务的主要部分已经完成，是否帮忙就看你的良心了。

QUEST 2 超越常人的战局 The Superhuman Gambit

Canterbury Commons[6.02]作为交易为主的城市曾经是枢纽城市。当巨大的蚂蚁们从他们的巢穴（Lair[6.01]）成群出现并袭击这个城市，之后机械论者在Robot Repair Center[6.H]组成了反抗军——Mechanist，来对抗AntAgonizer。这两股势力最后都成了城市的威胁，你可以选择组织其中的一股势力，并得到相应的奖励——蚂蚁装或机械装。回到镇上报告你的成果完成任务。



QUEST 3 废土生存指南 The Wasteland Survival Guide

在Megaton[8.03]的Craterside Supply内找到Moira Brown，她会请你帮助她调查废土的生存环境，如果你答应她，那么这个支线任务便启动了。接着她会给你一些任务，你可以选择完成它们的顺序，但最终都要完成，直到她撰写好整部《废土生存指南》。这期间你要去：

- Super-Duper Mart[9.01]
- Minefield[3.09]
- Tepid Sewer[9.07]
- Anchorage War Memorial[9.06]
- Rivet City[9.15]
- RobCo Production Facility[7.10]
- Arlington Public Library[9.18]

这是一个漫长的任务，可以在完成主线任务的同时慢慢按到达以上城镇的顺序完成她的要求。一共有9个任务：

1、到 Super-Duper Mart 寻找药品。
2、受辐射量达到 200 以上，到 Megaton 中间有辐射的水中站一会到达要求回去找她即可，不用担心，她会帮你恢复。
3、考察 Minefield 的环境，只要到达那里就可以。
4、测试三只变异老鼠的排斥现象，用它给的棍子（Repellent Stick）打三只老鼠。
5、将一个探测器放到 Anchorage War Memorial 的内部的一些卵上（Mirelurk egg clutch）。
6、受到很重的伤害（生命值降到 50% 以下）。
7、了解 Rivet City 的历史，去和 Rivet City 里的 Bannon（在市场）或 Vera Weatherly（在旅馆）交谈。
8、将 Widget 安装到 RobCo Production Facility 的主机上。
9、取得 Arlington Public Library 内的图书卡片目录（Card Catalog）——一盘磁带（Hototape）。

每次完成以上任务之后都要回答 Moria 的一些问题，当全部完成后最后一次和她对话，根据任务完成的方法和回答，会得到不同水平的《废土生存指南》，技能点数的增加请查看特技列表中的生还专家和生还导师的项目。

还有一种“完成”这个支线任务的方法，在任务进行到一定的阶段你可以通过不同的对话让 Moria 放弃制作这本书，如果说服成功，Moria 会非常伤心，你会得到一个“毁梦人”的特技。

QUEST 4 那些东西！ Those!



到达 GrayDitch[9.09]，见到一个名为 Bryan Willks 的孩子，他看着你，说出了一个单词——Those！他指的的是巨大的蚂蚁，它们杀害了孩子的家人。之后在他的家中找到他已死的父亲，之后回去告诉 Bryan 这个坏消息。调查 Marigold Metro Station[9.10]，消灭产生火蚂蚁的源头。你可以在地铁隧道中找到 Lesko 博士，他会给你提供不少有用的信息。之后进入洞穴找到蚁后（Queen），选择杀死蚁后或毁灭诱导有机体突变的物质（Mutagen），这里遵循 Lesko 的指示可以得到“蚁类能力”的特技。之后回去找 Bryan，并为他找一个家，他可以把三个地方当作家，你通过和主人说话要求他们领养 Bryan，他们是：Rivet City 的 Vera Weatherly（增加 KARMA），Little Lamplight 的市长 MacCready（KARMA 不变），Paradise Falls 的奴隶贩子 Eulogy Jones（降低 KARMA）。和他们之中的任何一人对话后，回去找 Bryan 并带他到她的新家。任务完成。

QUEST 5 核子可乐的挑战 The Nuka-Cola Challenge

在 Girdershade 找到 Sierra 开启这个任务，她对核子可乐上瘾，她在你的地图上指出 Nuka-Cola Bottling Facility[8.10] 的位置，在那里你会遇到另外一个要可乐的 Ronald Laren。之后你就要逛遍整个废土寻找 30 瓶 Nuka-Cola Quantum 了。在找齐 30 瓶后，你可以将它们卖给 Laren（每瓶 80 块）或 Sierra，给 Sierra 的话每瓶 40 块，达到 30 瓶后会到核子手雷的图纸。再之后，你还可以收集废土上所有的 Nuka-Cola Quantum，包括之前的 30 瓶一共有 94 瓶（不多不少），这是一项巨大的收集工程！

QUEST 6 国家首脑 Head of State

这个任务是向林肯总统致敬的。

林肯纪念堂（Lincoln Memorial[17.01]）这个建筑上面有林肯的雕像，雕像的头部掉落了。一些奴隶得到了这个头像，他们把它作为标志和精神的象征，在地下的某个地方（Temple of the Union[3.10]）建立了解放奴隶的组织；而位于 Paradise Falls 的奴隶贩子们则一直试图摧毁这个象征解放的雕像和这个组织。你可以加入他们任意一方完成这个任务。

可以帮助解放组织占领林肯纪念堂。

你也可以帮助奴隶贩子们攻击 Temple of the Union。

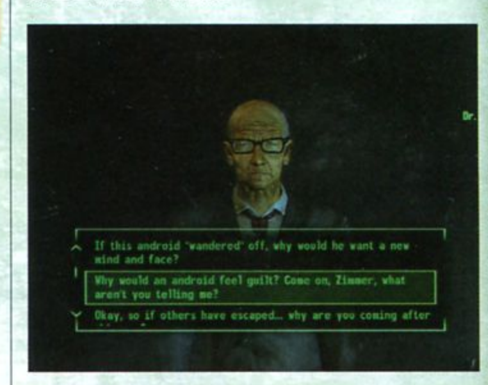


在 Rivet City 见到李博士的实验室内，你会遇到一个叫 Zimmer 的博士，他在寻找一个逃跑了的实验品机器人。和他对话可以开启这个支线任务，之后你需要在废土上寻找机器人的线索，一共有 4 条线索，他们分别藏在不同的地方，全部 4 盘都找到后，回到 Rivet City 问 Pinkerton 知道什么信息。之后你可以继续寻找机器人，实际上它就是守卫着 Rivet City 大门的 Harkness。这里你有很多选择，是警告 Harkness 它周围存在潜在的危险，还是帮助 Zimmer“回收”他的实验品，那就看你自己的选择了。

如果你将真相告诉 Harkness 的话能得到一把超强的电浆枪（A3-21'S Plasma Rifle）。

如果你将真相告诉 Zimmer 的话能得到“奇怪的反射神经”这个特技。

如果为了得到最多的奖励，可以先告诉 Harkness，说他的秘密永远不会被你揭漏，得到电浆枪，然后跑去 Zimmer 博士那里告密，得到特技，当然这会降低你的道德值，不过为了好东西也许这样做挺好。





这是一个吸血鬼的故事。

与 Megaton[8.03] 里的 Lucy West 对话可以开启这个任务。她父母与失去联系已经一个多月了，因为她与一帮人有了一些过节，所以想请你帮她将一封家书送到 Arefu[5.07] 的家中。你来到 Arefu，按 Evan King 的要求调查了几家之后发现有人死在家中，被吸干了血。

真相是存在一个吸血的部族，Lucy 的弟弟 Ian West 成为了部族的一员，他们这个邪教组织以此为生。之后到 Meresti Trainyard[5.05]，来到吸血族的根据地，找到族长 Vance 和迷茫的 Ian West，你可以和吸血族成为朋友，也可以杀死所有的吸血族人，或者与他们老死不相往来。最后回去向 Evan King 报告，完成任务。



你可以在废土上找到 Oasis[2.01]，这里富饶繁茂，里面生活着树人（Treeminders），他们欢迎你，族长树爸爸 Birch（Tree Father Birch）带你去见他们的神——Harold，是他的力量让这里欣欣向荣。而 Harold 希望死去，树爸爸希望仍旧得到神的眷顾，另外一个部族——Leaf Mother Laurel 希望这绿色的生机扩张到废土之上，帮助他们哪一方由你自己选择。

你可以直接杀死 Harold，你会得到“树皮”这个特技；答应树爸爸的要求，将树爸爸的树液注入 Harold 的心脏，停止 Harold 的生长；也可以接受树妈妈的要求，将她的 Liniment 注入 Harold 的心脏，增快他的繁衍。

QUEST 10 核弹的威力 The Power of the Atom

当你来到Megaton[8.03]之后，很容易就会发现整个小镇是围着一颗未爆炸的核弹头建造的，这个一半埋在地中的弹头是小镇存在的原因，同时也威胁着整个小镇的安全。镇长Lucas Simms希望你能拆掉这个炸弹。而在Moriaty的沙龙内的Burke先生来自十便士城堡（Tenpenny Tower[7.14]），他希望你引爆炸弹摧毁Megaton。如何选择全看你个人的喜好了。不管是拆弹还是引爆你都能得到一间属于自己的房间，这是整个游戏中非常重要的一步，所以来到Megaton之后第一要务就是要完成这个支线任务。

如果你希望拆除炸弹，你必须拥有足够高的科学技能，如果不够高，可以买点儿Mentats药物，可以暂时提高你的科学技能，直接调查炸弹，选择拆除（Disarm），之后和镇长Lucas交谈，得到属于你的小屋。



如果你想引爆炸弹，做一个大坏蛋，那么你只需要将Burke给你的Fusion Pulse Charge装到炸弹上，然后去十便士城堡的顶楼找到Burke先生，按下控制器上的按钮，欣赏巨大的蘑菇云腾空而起，之后你可以得到丰厚的报酬和位于十便士城堡之内的一间房子。但是你的道德值会降低。

QUEST 11 十便士城堡 Tenpenny Tower

十便士城堡（Tenpenny Tower[7.14]）是一栋摩天大楼，它由英国的企业家Allistair Tenpenny建造，租给能付起租金的富人居住，为他们提供最好的服务。但是大楼地下的地铁隧道内的盗尸者数量越来越多，他们也想入住大楼，可是大楼的主人可不乐意。

在你和Roy Phillips交谈之后，你得知了这些情况，你可以选择帮助盗尸者入住大楼，或者杀死地下隧道内的所有盗尸者，亦或寻找一个人类和盗尸者都满意的方法。

QUEST 12 严肃生意 Strictly Business

奴隶贩子的天堂Paradise Falls[2.08]里住着废土上最贪婪的奴隶贩，他们需要无限的奴隶，通过贩卖奴隶让自己过上好日子。你也许为了进入天堂瀑布，也许只是单纯的大坏蛋，现在是“猎人”时间！

和天堂瀑布的Grouse交谈，同意为他抓来奴隶。废土上一共有4个VIP奴隶：Minefield[3.09]的狙击手Arkansas、Tenpenny Tower[7.14]的Susan Lancaster、Big Town[5.10]的Red、Rivet City[9.15]的Flak。你使用Grouse给你的Mesmetron让目标陷入昏迷，然后将Slave Collar戴在他们的脖子上，他们会乖乖听你的话跟你回到天堂瀑布，你可以直接快速旅行回去。以为Slave Collar一次只能得到一个，所以每次驯服一个奴隶之后都要回去找Grouse交差，除了VIP之外，其他任何人都可以当奴隶卖给Grouse，会得到不同数量的钱。将四个奴隶都送到天堂瀑布后会得到1000块的奖励，并且道德值直接减少400，这是变得邪恶的最迅速的方法！

QUEST 13 打爆他们的头 You Gotta Shoot 'em in the Head

20年前，十便士城堡的Allistair Tenpenny雇佣了5个人要攻占Fort Constantine，寻找强大的军事装备。在行动中Field被暴走的盗尸者杀死，其他3人将Crowley撇在身后的暴走盗尸者群中逃走了。他们拥有3把钥匙，3把依次使用才能进入要塞最深层，在行动失败后3个人为了不让任何一个人重回要塞取得装备独享奖金，每人拿了一把钥匙之后分道扬镳。可是为人所不知的是，Crowley并没有死在要塞中，他这些年一直寻找着其他活着的队员，他要复仇。你在Underworld[17.07]中见到Crowley先生（他一般在夜里10点出现在Ninth Circle Bar），他要求你杀死其他3个人和Tenpenny并拿回全部的钥匙。Dukov在Dukov's Place[9.08]、Dave在Republic of Dave[3.03]，Ted Strayer在Rivet City[9.15]，杀死他们得到钥匙（或者可以通过其他方法说服他们交出钥匙）。Tenpenny当然在十便士城堡内，不过他是有头有脸有身份的家伙，直接杀死他不是什么好主意（当然杀死他也可以，但是会稍稍影响其他任务），你可以与他对话后，选择做他的卧底。之后将钥匙给Mr.Crowley，他会付给你一些钱然后转身去要塞，这时候最好跟着他到一个没人的地方杀死他，重新拿回三把钥匙，回到Tenpenny那儿拿奖赏，再之后带着三把钥匙来到Fort Constantine[1.04]，突破重重机关，用钥匙打开一道道门之后来到最后的蓝色房间，得到一些武器，最让人激动的是原型能量装甲！T-51b型能量装甲，这是《辐射》前作的标志性道具，本作中它的性能强于其他三种能量装甲。

QUEST 14 独立宣言 Stealing Independence

Rivet City[9.15]的Abraham Washington在收集历史文物，现在想要那本独立宣言（Declaration of Independence），与他对话，他请你帮他到国家档案室（National Archives[17.11]）找到独立宣言。在档案室外，你遇到一个思想单纯只想保护独立宣言的机器人Button Gwinnett，要通过它，你可以干脆地杀死它（降低道德值）；[SPEECH]口才挑战；或者同意帮助他（增加道德值）到Arlington Public Library[9.18]找回他的Ink Container，之后你可以让他自曝或者让他继续履行自己的职责。从Button那儿得到独立宣言之后可以继续探索图书馆，用从Button那儿问到的密码打开门进入更里面的房间可以得到一件非常棒的装备Button's Wig（+1 INT，+5 Barter，+10 Speech，-1 PER）。回去找Abraham Washington，将独立宣言交给他得到Railway Rifle的图纸。以后你如果找到其他的美国历史文物，拿到他这里都能换到钱。

QUEST 15 家门口的威胁 Trouble on the Homefront

在你离开101避难所2个星期，在完成第5章之后，就有一些人在议论一个不是非常清晰的广播信号，你用哔噗小子收听了一下，竟然是Amata，她诉说着你的家——101避难所日益恶化的情况，监督者封闭了大门，居民消失或者死亡，水净化系统也出了问题。你回到101避难所，发现这里已经陷入了混乱，你当时的离开引起了居民的骚动，他们有些人也想跟你一样离开这里，但是监督者封闭了避难所，保安人员消灭了违抗的人。在这种情况下，你可以让Amata成为新的监督者；或者说服避难所居民在“暴君”的统治下继续“安全”的生活；或者让他们全都走出去到外面的世界；当然你也可以直接把他们全都杀掉。

QUEST 16 阿加莎的歌 Agatha's Song

Agatha's House[5.06]是废土上的一栋孤零零的小屋子。住在里面的阿加莎的先祖都是训练有佳的音乐家，虽然那种歌舞升平的日子已经不再，但她仍就一个人学习拉小提琴，直到她的技巧基本达到了列祖列宗的水平。但

是对于她来说，最大的问题是她没有一把真正的小提琴，用的是自制的替代品。阿加莎告诉你一个故事，她的祖母在2077年核战爆发之前进入了一个避难所，作为一个知名的小提琴演奏家，她拥有一把非常棒的稀有小提琴——Soil Stradivarius Violin。阿加莎希望你到那个避难所为他取回那把小提琴。在Vault-Tec Headquarters[12.02]得知小提琴位于92号避难所中。到达92避难所[3.01]，在深处得到小提琴。你将它献给阿加莎，她将在废土的上空通过电波传送优美的音乐（你将得到电台信号Agatha's Station Signal）。你也可以将小提琴卖给Abraham Washington，然后再偷回来，或者用更暴力的手段杀死他然后拿回来（当然不推荐，因为整个Underworld的人会以你为敌），再送给阿加莎。再之后你鼓励她将自己的曲子记下来留给后人，另外废土上还有另外6张曲谱，取得他们送给阿加莎换取道德值或者一把非常棒的麦林手枪（Blackhawk：Unique Scoped .44 Magnum）。

QUEST 17 莱利的游侠 Reilly's Rangers

在Underworld's[17.07]里，Reilly是Barrow医生的诊所内的病人，他是一个名为Reilly's Rangers的组织的首领，他们在Ranger Compound[18.05]绘制地图的时候，mapping被超级变种人击溃，撤退到医院Our Lady of Hope Hospital[12.07]获取物资，他们却被潜伏在医院的变种生物再次袭击。之后他们撤退到Statesman Hotel[12.08]，并在那里失去了一个队员。在楼顶他们耗光的弹药，Reilley想了个办法，使用Stealth Boy的潜行功能从旅馆溜了出来，但是受了重伤的他晕倒了，被送到现在的诊所。你从昏迷中唤醒了他，决定帮助他救回他的队员。到他提到的几个地方按线索救出几个人并成功带回到Reilley面前，你会得到一件不错的轻装甲和迷你重机枪Eugene。完成任务后，Reilley会提供一个自由任务：GEOMAPPING WITH REILLY，之后美发现一个主要地点（Primary Location），你都会得到20块钱。

成就列表

游戏本身的成就数量为50个，成就点数为100点，之后推出了第一个附加任务包“军事行动：安克雷奇”，单个任务包成就数量为4个，成就点数为100点，列在成就列表最下端。今后还将继续推出任务包，当前官方公布的消息得知，附加任务包总数将为3个。

序号	成就名称	取得方法	中文解释	成就点数
1	Vault 101 Citizenship Award	Got the Pip-Boy 3000	取得哔噗小子3000。	10
2	The G.O.A.T. Whisperer	Took the G.O.A.T.	完成G.O.A.T.考试。	10
3	Escape!	Completed "Escape!"	完成任务“逃脱！”。	20
4	Following in His Footsteps	Completed "Following in His Footsteps"	完成任务“跟随父亲的脚步”。	20
5	Galaxy News Radio	Completed "Galaxy News Radio"	完成任务“银河星系新闻电台”	20
6	Scientific Pursuits	Completed "Scientific Pursuits"	完成任务“科学研究”。	20
7	Tranquility Lane	Completed "Tranquility Lane"	完成任务“宁静小巷”。	20
8	The Waters of Life	Completed "The Waters of Life"	完成任务“生命源泉”。	20
9	Picking up the Trail	Completed "Picking up the Trail"	完成任务“重拾希望”。	20
10	Rescue from Paradise	Completed "Rescue from Paradise"	完成任务“天堂救援”。	20
11	Finding the Garden of Eden	Completed "Finding the Garden of Eden"	完成任务“寻找伊甸园”。	20
12	The American Dream	Completed "The American Dream"	完成任务“美国梦”。	20
13	Take it Back!	Completed "Take it Back!"	完成任务“夺回它！”。	40
14	Big Trouble in Big Town	Completed "Big Trouble in Big Town"	完成任务“大大城的大麻烦”。	20
15	The Superhuman Gambit	Completed "The Superhuman Gambit"	完成任务“超越常人的战局”。	20
16	The Wasteland Survival Guide	Completed "The Wasteland Survival Guide"	完成任务“废土生存指南”	20
17	Those!	Completed "Those!"	完成任务“那些东西！”。	20
18	The Nuka-Cola Challenge	Completed "The Nuka-Cola Challenge"	完成任务“核子可乐的挑战”。	20
19	Head of State	Completed "Head of State"	完成任务“国家首脑”。	20
20	The Replicated Man	Completed "The Replicated Man"	完成任务“复制人”。	20
21	Blood Ties	Completed "Blood Ties"	完成任务“血的纠结”。	20
22	Oasis	Completed "Oasis"	完成任务“绿洲”。	20
23	The Power of the Atom	Completed "The Power of the Atom"	完成任务“核弹的威力”。	20
24	Tenpenny Tower	Completed "Tenpenny Tower"	完成任务“十便士城堡”。	20
25	Strictly Business	Completed "Strictly Business"	完成任务“严肃生意”。	20
26	You Gotta Shoot 'Em in the Head	Completed "You Gotta Shoot 'Em in the Head"	完成任务“打爆他们的头”。	20
27	Stealing Independence	Completed "Stealing Independence"	完成任务“独立宣言”	20
28	Trouble on the Homefront	Completed "Trouble on the Homefront"	完成任务“家门口的威胁”	20
29	Agatha's Song	Completed "Agatha's Song"	完成任务“阿加莎的歌”。	20
30	Reilly's Rangers	Completed "Reilly's Rangers"	完成任务“莱利的游侠”。	20
31	Reaver	Reached Level 8 with Bad Karma	角色在邪恶阵营下达到8级。	10
32	Mercenary	Reached Level 8 with Neutral Karma	角色在中立阵营下达到8级。	10
33	Protector	Reached Level 8 with Good Karma	角色在善良阵营下达到8级。	10
34	Harbinger of War	Reached Level 14 with Bad Karma	角色在邪恶阵营下达到14级。	20
35	Pinnacle of Survival	Reached Level 14 with Neutral Karma	角色在中立阵营下达到14级。	20
36	Ambassador of Peace	Reached Level 14 with Good Karma	角色在善良阵营下达到14级。	20
37	Scourge of Humanity	Reached Level 20 with Bad Karma	角色在邪恶阵营下达到20级。	30
38	Paradigm of Humanity	Reached Level 20 with Neutral Karma	角色在中立阵营下达到20级。	30
39	Last, Best Hope of Humanity	Reached Level 20 with Good Karma	角色在善良阵营下达到20级。	30
40	Weaponsmith	Made one of every custom weapon	制造出所有自制武器。	30
41	Doesn't Play Well with Others	Killed 300 people	杀死300个人。	20
42	Slayer of Beasts	Killed 300 creatures	杀死300个生物。	20
43	Silver-Tongued Devil	Won 50 Speech Challenges	完成50次[SPEECH]口才挑战。	20
44	Data Miner	Hacked 50 terminals	成功骇客50台电脑终端。	20
45	Keys are for Cowards	Picked 50 locks	成功撬开50把锁。	20
46	One-Man Scouting Party	Discovered 100 locations	探索出100个区域。	20
47	Psychotic Prankster	Placed a grenade or mine while pickpocketing	在盗窃的时候将手雷或地雷放到对方的口袋中。	10
48	The Bigger They Are…	Kill all the Super Mutant Behemoths	杀死所有的超级变种人Behemoths。	20
49	Yes, I Play with Dolls	Collected 10 Vault-Tec Bobbleheads	收集10个玩偶。	10
50	Vault-Tec C.E.O.	Collected 20 Vault-Tec Bobbleheads	收集20个玩偶。	30
51	Aiding the Outcasts	Completed "Aiding the Outcasts"	完成任务“救助被驱逐者”。	20
52	The Guns of Anchorage	Completed "The Guns of Anchorage"	完成任务“安克雷奇之枪”。	20
53	Paving the Way	Completed "Paving the Way"	完成任务“铺路”。	20
54	Operation: Anchorage	Completed "Operation: Anchorage"	完成任务“军事行动：安克雷奇”。	40

卷首特稿
特别企划
典藏攻略
至尊年鉴
极限研究
软组织



The Capital Wasteland Map

ZONE 1

ZONE 2

ZONE 5

ZONE 4

ZONE 7

ZONE 8

整个废土被分为 21 个区域（ZONE），每个区域内有若干地点，每个地点的标号中逗号前的数字代表区域编号，后面的数字或字母代表该区域内的地点编号，例如 Vault 101[8.01]，及第 8 区域的第 1 个主要地点。

区域 1——ZONE1 西北区域

主要地点

1.01:Raven Rock
1.02:MDPL-05 Power Station
1.03:SatCom Array NW-5a
1.04:Fort Constantine
1.05:SatCom Array NW-07c
1.06:Broadcast Tower KB5
1.07:Deathclaw Sanctuary
1.08:Dickerson Tabernacle Chaple
1.09:Mason Dixon Salvage
1.10:Mount Mabel Campground
1.11:WKML Broadcast Station
1.12:The Silver Lining Drive-In
1.13:Drowned Devil's Crossing
1.14:Abandoned Car Fort
1.15:Faded Pomp Estates
1.16:Roosevelt Academy

次要地点

1.A:Raider Wharf
1.B:Brotherhood Outcast Shack
1.C:Jackknifed Chinese Internment Truck(on Freeway)
1.D:Jackknifed Truck(on Freeway)
1.E:Overlook Raider Shack
1.F:Raider Wreckage Fortifications
1.G:Drainage Channel(adjacent to Broadcast Tower KBS)
1.H: Deathclaw Gorge (Rope Bridge)
1.1: Junction Shack
1.J: Jackknifed Truck (near Crossing)
1.K: Blocked Tunnel Entrance
1.L: Caravan Wreckage
1.M: Monorail Train Wreckage
1.N: Jackknifed Truck (on Freeway)
1.O: Blocked Tunnel Entrance
1.P: Truck and Car Wreckage (on Freeway)

区域 2——ZONE2 北部山脉

主要地点

2.01:Oasis
2.02:SatCom Array NN-03d
2.03:MDPL-21 Power Station
2.04:Clifftop Shacks
2.05:Montgomery County Reservoir
2.06:Broadcast Tower LP8
2.07:Reclining Groves Resort Homes
2.08:Paradise Falls
2.09:MDPL-13 Power Station

次要地点

2.A:Upper Trails(Rope Bridge)
2.B:Toxic Pond
2.C:Monorail Carriage Wreckage
2.D:Oasis Entrance(Rope Bridge)
2.E:Abandoned Tent
2.F:Irradiated Silo and Outbuildings
2.G:Crashed Anomaly
2.H:Ant Tunnel to Musty Cavern
2.I:Military Checkpoint
2.J:Irradiated Silo and outbuildings
2.K:Traffic Line
2.L:Wood Planks to Warren
2.M:Overturned City Liner
2.N:Monorail Train Wreckage(Raider Camp)
2.O:Minefield Water Tower

区域 3——ZONE3 东北地区

主要地点

3.01:Vault 92
3.02:Old Olney
3.03:The Republic of Dave
3.04:Chaste Acres Dairy Farm
3.05:MDPL-16 Power Station
3.06:Greener Pastures Disposal Site
3.07:Grisly Diner
3.08:Relay Tower KX-B8-11
3.09:Minefield
3.10:Temple of the Union

次要地点

3.A:Trio of Ruined Houses
3.B:Overturned city Liner
3.C:Fishing Hole Shack
3.D:Ruined Farmstead
3.E:Red Rocket Gas Station and Jackknifed Truck
3.F:Ruined House
3.G:Old Olney Outskirts(Ruined Houses)
3.H:Jackknifed Truck(on Freeway)
3.I:Irradiated Outhouse
3.J:Destroyed bridge
3.K:Drainage Chamber
3.L:The Roach King
3.M:Drainage Chamber
3.N:Hilltop Farm Ruins
3.O:Freeway Shacks

区域 4——ZONE4 西部辐射平原

主要地点

4.01:Shalebridge
4.02:Five Axles Rest Stop
4.03:MDPL Mass Relay Station
4.04:Broadcast Tower KT8
4.05:Rockbreaker's Last Gas
4.06:Vault 87
4.07:Everglow National Campground
4.08:Little Lamplight
4.09:Jalbert Brothers Waste Disposal
4.10:VAPL-58 Power Station
4.11:Fort Bannister

次要地点

4.A:Shalebridge Ant Hill
4.B:Drainage Chamber
4.C:Military Truck(Freeway)
4.D:Beached Boat
4.E:Abandoned Shack
4.F:Abandoned Container
4.G:Fishing Hole and Yao Guai Larder
4.H:Ruined Farmhouse
4.I:Jackknifed Truck
4.J:Wasteland Gypsy Village
4.K:Watelander Pylon
4.L:Junction Shack
4.M:Orange Truck Debris
4.N:Scavenger Ruin
4.O:Captain Cosmos Billboard,and Debris
4.P:Bannister Broadcast Tower(Not Funcioning)
4.Q:Bannister Crater(and surrounding ruins)
4.R:Drainge Chamber
4.S:Crater Pool

区域 5——ZONE5 中央平原和波拖马可河

主要地点

5.01:Germantown Police Headquarters
5.02:Northwest Seneca Station
5.03:Hamition's Hideaway
5.04:Hallowed Moors Cemetery
5.05:Meresti Trainyard
5.06:Agatha's House
5.07:Arefu
5.08:Fordham Flash Memorial Field
5.09:Moonbeam Outdoor Cinema
5.10:Big Town
5.11:Kaelyn's Bed & Breakfast
5.12:Vault 106
5.13:Jury Street Metro Station
5.14:Springvale School

次要地点

5.A:Wrecked Vehicles
5.B:Military Truck
5.C:Wrecked Monorail Carriage
5.D:Ruined House
5.E:Power Transformers
5.F:Rusting Boats
5.G:Scavenger Shack
5.H:Bowling Billboard
5.I:Rusting Tub and Broken Bridge
5.J:Hallowed Moors Shack
5.K:Riverside Raider Shacks
5.L:Rusting Tub
5.M:North Arefu Pier
5.N:South Arefu pier
5.O:Dry Pier
5.P:Jackknifed Truck
5.Q:Cratered hamlet
5.R:Ruined Farmhouse
5.S:Dead Man's Caravan
5.T:Irradiated Pol
5.U:Brahmin Skull Shack
5.V:Drainage Outlet
5.W:Rusting Tub,Shack,and Pier
5.X:Jackknifed Truck
5.Y:Patriotic Picnic Area
5.Z:Ruined Farmstead and Outbuilding
5.AA:Freeway Raider Encampment
5.BB:Lakeside Ruins
5.CC:Rusting Tug
5.DD:North Pier

区域 6——ZONE6 东部山丘和华盛顿郊区

主要地点

6.01:AntAgonizer's Lair
6.02:Canterbury Commons
6.03:Scrapyard
6.04:Wheaton Armory
6.05:Corvega Factory
6.06:Vault 108
6.07:Bethesda Ruins
6.08:Chryslus Building
6.09:Rock Creek Caverns
6.10:Friendship Heights Metro Station
6.11:National Guard Depot

次要地点

6.A:Regulator Headquarters
6.B:Jackknifed Freeway Truck
6.C:Military Truck Checkpoint
6.D:Brahmin Pastures
6.E:Canterbury Commons Water Tower
6.F:Wrecked Monorail Train
6.G:Radio Mast Yankee Bravo
6.H:Robot Repair Factory(Darren's Discount Electronics)
6.I:Jackknifed Truck
6.J:Wheaton Armory Truck
6.K:Coach Liner Wreckage(Freeway)
6.L:Corvega Township
6.M:Bethesda Suburbs(Raid Shack)
6.N:Bethesda Roundabout and Gas Station
6.O:Red Rocket Gas Station
6.P:Jackknifed Truck(Under Monorail)
6.Q:Wrecked Monorail Carriage
6.R:Chryslus Baseball Field
6.S:Bethesda COAch Station
6.T:Jackknifed Truck
6.U:Red Rocket Gas Station
6.V:Rock Creek Township Ruins
6.W:Rock Creek Roundabout
6.X:Wastelander Mine Trap(under Bridge)
6.Y:Jackknifed Truck
6.Z:Shelter Entrance(Under Bridge)
6.AA:Super Mutant Bonfire
6.BB:Courtyard Fountain
6.CC:National Guard Forecourt Trucks

区域 7——ZONE7 西北地区

主要地点

7.01:Yao Guai Tunnels
7.02:Charnel House
7.03:Smith Casey's Garage(Vault 112)
7.04:Evergreen Mills
7.05:Girdershade
7.06:VAPL-66 Power Station
7.07:Jocko's Pop & Gas Stop
7.08:VAPL-84 Power Station
7.09:F.Scott Key Trail & Campground
7.10:RobCo Facility
7.11:Dunwich Building
7.12:Warrington Trainyard
7.13:Warrington Station
7.14:Tenpenny Tower

次要地点

7.A:Broadcast Tower PN
7.B:Wastelander Tent and Sniper Vista
7.C:Rockopolis
7.D:Militar Checkpoint and Tent
7.E:Ruined Chapel
7.F:Ruined Calverton Village
7.G:Overturned City Liner
7.H:Irradiated Pond
7.I:Captain Cosmos Billboard
7.J:Abandoned Shack
7.K:Ruined House
7.L:Broadcast Tower SV
7.M:Drainage Chamber
7.N:Captain Cosmos Billboard
7.O:Chinese Pilot's Shack
7.P:Dot's Dunwich Diner
7.Q:Warrington Township
7.R:Lucky's Grocer
7.S:Willy's Grocer
7.T:Ruined Office Building

区域 8——ZONE8 南部平原和华盛顿郊区

主要地点

8.01:Vault 101
8.02:Springvale
8.03:Megaton
8.04:Fort Independence
8.05:Fairfax Ruins
8.06:Cliffside Cavern
8.07:Andale
8.08:Red Racer Factory
8.09:The Overlook Drive-In
8.10:Nuka-Cola Plant

次要地点

8.A:Jury Street Tunnels(Blocked)
8.B:Radio Mast Oscar Tango and Hamlet
8.C:Drainage Chamber
8.D:Military Truck Checkpoint
8.E:Ruined Farmhouse
8.F:Freeway Drain
8.G:Ruined Farmhouse
8.H:Water Tower
8.I:jackknifed Truck
8.J:Captain Cosmos Billboard
8.K:Crumbling Statuary
8.L:Independence Hamlet
8.M:Independence Ruins
8.N:Ruined House
8.O:Talon Company Camp
8.P:Raider Underpass
8.Q:Car Dealership
8.R:Red Rocket Gas Station
8.S:Scavenger's bridge
8.T:Freeway Wreckage
8.U:Overturned Truck
8.V:The Concrete Treehouse
8.W:Jackknifed Truck
8.X:Dot's Diner
8.Y:Parked Red Racer Trucks
8.Z:Raider Camp
8.AA:parked Nuka-Cola Trucks and Drainage Outlet
8.Z:Raider CampBB:Traffic Pile-Up

区域 9——ZONE9 华盛顿市区外郊废墟

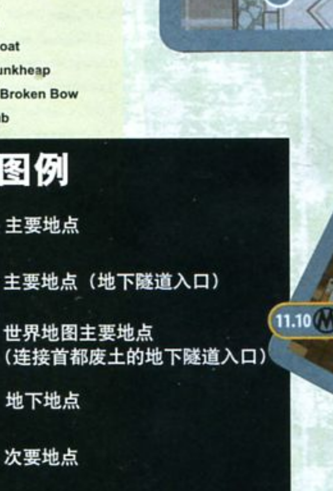
主要地点

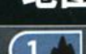
9.01:Super-Duper Mart
9.02:Farragut West Metro Station
9.03:Sewer Waystation
9.04:Wilhelm's Wharf
9.05:Flooded Metro
9.06:Anchorage Memorial
9.07:Tepid Sewers
9.08:Dukov's Place
9.09:Grayditch
9.10:Marigold Station
9.11:The Citadel
9.12:Irradiated Metro
9.13:Alexandria Arms
9.14:Jefferson Memorial
9.15:Rivet City
9.16:Anacostia Crossing
9.16:Flooded Metro
9.18:Arlington Library

次要地点

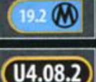
9.A:D.C. Iron Statue
9.B:D.C. Iron Statue
9.C:Rusting Traffic Accident
9.D:Sewer Grate
9.E:Road Signs and Forecourt
9.F:Anchorage Bridge
9.G:Military Tent and Truck Defenses
9.H:Scavenger's Jetty
9.I:Outpost
9.J:Sewer Grate
9.K:Potomac Bridge
9.L:Festive Raider Camp
9.M:Scavenger Shack
9.N:Sewer Grate
9.O:Sewer Entrance Manhole
9.P:Super Mutant Office Ruins
9.Q:Sunken Boat and jetty
9.R:Boats and Bait
9.S:Super Mutant Bonfire
9.T:Flooded Metro Raider Camp
9.U:Ruined Office Raider Camp
9.V:jacknifed Jukebox Truck
9.W:Talon Company Recon Camp
9.X:Small Sewer
9.Y:Overtuned Container Truck
9.Z:Mirelurk Jetty
9.AA:Rusting Tub
9.BB:Red Speedboat
9.CC:Rivet City Junkheap
9.DD:Entrance to Broken Bow
9.EE:Irradiated Tub

地图图例

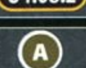


 主要地点

 主要地点（地下隧道入口）

 世界地图主要地点（连接首都废土的地下隧道入口）

地下地点

 次要地点

 次要地点（地下隧道入口）

英克雷营地

 可能遇到随机迷你事件的地点

 区域地图主要地点

 区域地图主要地点（地下隧道入口）

 次要地点（备用的入口）

备用的主要地点入口（地表连接）

备用的主要地点入口（地下连接）

 地表连接

 地下连接

高辐射区域

地表建筑区域

 高辐射区域






ZONE13
ZONE16
ZONE19
ZONE14
ZONE20
ZONE18
ZONE15
ZONE17

区域 10——ZONE10
Chevy Chase
主要地点
10.01:Tenleytown/Friendship Station
10.02:Metro Junction
10.03:Galaxy News Radio
次要地点
10.A:Pulowski Preservation Shelter
10.B:Pulowski Preservation Shelter
10.C:City Coach Liner
10.D:City Coach Liner Barricade
10.E:G.N.R.Plaza Metro Entrance
10.F:G.N.R.Plaza

区域 11——ZONE11
Dupont Circle
主要地点
11.01:G.N.R.Building(Rare Exit)
11.02:Metro Junction
11.03:Collapsed Car Tunnel(North)
11.04:Collapsed Car Tunnel(South)
11.05:Dupont Circle Station
11.06:Lady Frumperton's Fashions
11.07:Dry Sewer
11.08:Metro Junction
11.09:Sunken Sewer
11.10:Foggy Bottom Station(Dupont West)
次要地点
11.A:City Coach Liner(2)
11.B:City Coach Liner
11.C:Raider Outpost
11.D:Raider Fountain Fortifications
11.E:Raider Rubble Pile
11.F:Raider Sleeping Camp

区域 12——ZONE12
Vernon Square
主要地点
12.01:Metro Junction(Vernon Square North)
12.02:Vault-Tec Headquarters(Guest Relations)
12.03:Vernon East/Takoma park(Vernon Square East)
12.04:Sewer Entrance
12.05:Metro Junction(Vernon Square Station)
12.06:Freedom Street Station(Vernon Square Station)
12.07:Our Lady of Hope Hospital
12.08:The Statesman Hotel
12.09:Sewer
次要地点
12.A:Super Mutant Camp
12.B:City Coach Liner
12.C:Container Truck
12.D:Ruined Pedestrian Overpass
12.E:Pulowski Preservation shelter
12.F:City Coach Liner
12.G:Hospital Truck

区域 13——ZONE13
Takoma Park
主要地点
13.01:Vernon East/Takoma Park
13.02:NiftyThrifty
13.03:Auto Shop
13.04:Takoma Industrial Factory
次要地点
13.A:City Coach Liner
13.B:Container Truck and Pulowski Preservation Shelter
13.C:Super-Mutant Tent
13.D:Thoroughfare Ruin
13.E:Water Tower
13.F:Container Truck
13.G:Container Truck(2)
13.H:Container Truck
13.I:Talon Company Merc Tent
13.J:Hidden Irradiated Pool

区域 14——ZONE14
Georgetown
主要地点
14.01:Tepid Sewer
14.02:DCTA Tunnel 014-B Potomac
14.03:Grocer
14.04:Radiation King
14.05:Foggy Bottom Station
14.06:Townhome
14.07:Georgetown/The Mall Metro
14.08:La Masion Beauregard Lobby
14.09:Penn.Ave./Georgetown Metro
次要地点
14.A:Super Mutant Camp
14.B:Rusting Bridge
14.C:Pulowski Preservation Shelter
14.D:Rusting Metro Carriage
14.E:Trap house
14.F:Pulowski Preservation Shelter
14.G:City Coach Liner

区域 15——ZONE15
Pennsylvania
主要地点
15.01:Freedom Street Station
15.02:White House Utility Tunnel
15.03:Sewer
15.04:Metro Central
15.05:Penn.Ave./Georgetown Metro
15.06:Hotel
15.07:Penn.Ave./The Mll Metro
15.08:Penn.Ave./Seward Sq.Metro
次要地点
15.A:Container Truck
15.B:Courtyard Fountain
15.C:Brotherhood of Steel Barricade
15.D:City Coach Liner
15.E:City Coach Liner
15.F:Pennsylvania Avenue Explosive Charge
15.G:Underground parking Garage
15.H:City Coach Liner
15.I:Dot's Diner
15.J:Wastelander's Alcove
15.K:Pulowski Preservation Shelter

区域 16——ZONE16
Arlington National Cemetery
主要地点
16.01:Arlington/Wasteland Metro
16.02:Arlington Utility
16.03:Arlington House
16.04:Arlington/Falls Church Metro
16.05:Mama Dolce's Prosessed Foods
次要地点
16.A:Irradiated Crater
16.B:Pulowski Preservation Shelter
16.C:City Coach Liner
16.D:Circular Courtyard
16.E:Fountain
16.F:Arlington Monument(Short)
16.G:Arlington Monument(Tall)
16.H:Container Truck

区域 17——ZONE17
The Mall
主要地点
17.01:Lincoln Memorial Maintenance Room
17.02:Hazmat Disposal Site L5
17.03:Mirelurk Nesting Hole
17.04:Georgetown/The Mall Metro
17.05:The Washington Monument
17.06:Museum Station
17.07:Museum of History Entrance
17.08:Bunker
17.09:Museum Station
17.10:Museum of Technology Atrium
17.11:The National Archives(Front Entrance)
17.12:The National Archives(Rear Entrance)
17.13:Penn.Ave/The Mall Metro
17.14:Capitol Building West Enctrance
次要地点
17.A:Statue of Lincoln(Headless)
17.B:City Coach Liner
17.C:Brotherhood Lookout
17.D:Brotherhood Defenses
17.E:Super Mutant Defenses
17.F:Super Mutant Camp
17.G:Super Mutant Defenses
17.H:City Coach Liner
17.I:Ammo Cache
17.J:City Coach Liner

区域 18——ZONE18
Seward Square
主要地点
18.01:Capitol Building East Entrance
18.02:Penn.Ave./Seward Sq.Metro
18.03:Office Building
18.04:Sewer
18.05:Anacostia Crossing Station
18.06:Reilly's Rangers Compound
次要地点
18.A:Pulowski Preservation shelter
18.B:A Cuppa Joe
18.C:Iron Statue
18.D:Container Truck
18.E:Broadway Cinema
18.F:Explosive Alley
18.G:Cornucopia Fresh Groceries
18.H:Container Truck

区域 19——ZONE19
Falls Church
主要地点
19.01:Marigold Station
19.02:Falls Church/Mason District Metro
19.03:Office Building(#1)
19.04:Office Building(#2)
19.05:Arlington/Falls Church Metro
19.06:L.O.B.Enterprises
次要地点
19.A:Pulowski Preservation Shelter
19.B:Super Mutant Courtyard
19.C:playground
19.D:Super Mutant Camp

区域 20——ZONE20
Mason District
主要地点
20.01:Hubris Comics Publishing
20.02:Falls Church/Mason District Metro
20.03:Flooded Metro
次要地点
20.A:Iron Statue
20.B:Irradiated Super Mutant Courtyard
20.C:Overturned City Coach Liner
20.D:Pulowski Preservation Shelter
20.E:Mason House
20.F:Mason Alcove
20.G:Mason Station(Blocked)
20.H:Super Mutant Camp

区域 21——ZONE21
L'Enfant Plaza
主要地点
21.01:Hazmat Disposal Site L5(L'Enfant Plaza)
21.02:Shop(Madame Jealle's)
21.03:Offices of the Capital Post
21.04:Irradiated Metro
次要地点
21.A:Footbridge and City Coach Liner
21.B:Glass Pyramid Courtyard
21.C:Tunnel Cache
21.D:Pulowski Preservation Shelter
21.E:Container Truck
21.F:L'Enfant Cafe
21.G:City Coach Liner
21.H:Roundabout
21.I:Container Truck and Burial Mound

ZONE21



■《侍道3》

日本古代武士天生的使命就是迎接挑战，无论是为了国家，还是为了至亲，在手起刀落之后，胜负已不再是衡量战斗价值的标准，因为只有凭直觉和信念去投入战斗才是他们体现自我价值的惟一途径。这次你所要掌握的正是这样一位“独傲”勇士的传奇一生，是功成名就还是遗臭万年，每个人所书写的历史都值得我们回味再三。

软组织

主持人：晴天

作为新年为大家奉献的第一道 X360 大餐，除了要感谢关心我们的读者仍然在内容上为我们提出了众多建议外，随着“秋季更新”和“碧玉版”主机的相继推出，关于它们的各种问题自然也成为了本期栏目的回答重心，一些还处于观望状态的读者也正好可以把它们作为购机时的注意事项，早日成为“软饭”中的一员（笑）。另外从 2 月份中旬开始，X360 游戏又会进入一个新作发售的小高潮期，如果大家还有什么游戏或主机硬件上的疑问都可以给我们发送邮件（x360special@gmail.com），众小编随时欢迎大家的光临。

读编交流 COMMUNITY

第 5 辑已买，说一点读后感：①看读者来信说杂志名字长，其实改成《X360 专辑》就可以啦，通俗易懂，其他 PS3、Wii 什么的都是后面加“专辑”二字，只有 X360 搞特别（笑）。②《火爆狂飙》的内容令我惊喜了一下，相反《无间战神》的出现就有点失望了，原因是 UCG 上已经有此攻略，两本书发售的时间相距也比较短，再加上游戏又不是什么大作，所以给人的重复感重了点……[heodi]

①最开始之所以叫《X360 玩家专门志》，其实就是想和其他专辑的名字区别一下，而且加上“玩家”两个字总会让人感觉亲近一些，不会流于“专辑”的俗套（笑）。当然大家如果想用《X360 专辑》来进行简称自然也是可以的，毕竟目前市面上针对 X360 的杂志独此一家，我们也会尽自己最大的努力为大家呈现更精彩的内容。②专门志上的攻略由于不同玩家关心的侧重点不同，所以让你有“重复”的感觉的确十分抱歉，而为了照顾没有购买 UCG 的读者这个出发点，也希望能得到你的理解。



我是《X360 玩家专门志 Vol.5》的读者，最近阅读了此书，内容很好很丰富！但是有几个问题，还请各位赐教。①《横行霸道 IV》的攻略中介绍了一个名为“极速 60 秒”的支线任务，并说会在攻略的附录部分收录 30 辆车的具体位置，但是我在攻略的最后只看到了鸽子和飞车点的介绍，并没有看到 30 辆车具体位置的介绍，这是怎么回事儿啊？是我没有找到么？②书中目录部分将“销魂城的伤痕”写成了“逍遥城的伤痕”，这算是一个错误吧？③本次的书中没有收录游戏年鉴，不知是什么原因？④希望能刊登一些普通玩家预防“三红”的注意事项，保佑自己的爱机长寿一些。[hbhdzk04]

①这个的确是我们编辑上的失误而漏放了这张地图，在栏目的最后为你补上这张地图，并对你攻关时造成的困扰表示歉意。②目录上的文字错误是我们校稿时的疏忽，再次表示歉意。③本期专辑内已经收录了 2008 年版 X360 游戏年鉴，希望你能满意；④“三红”问题一直困扰着软组织的成员们，不过对于怎么去预防，一直未有任何准确的说法，只能建议大家尽量健康游戏（例如每两个小时游戏后休息半小时之类的），从一定程度上既能保证爱机正常，也是对自己的健康负责。

硬件 HARDWARE

①最近想买 X360，但官方降价后国内一直没有变动让我很难有所行动，请问国内 20GB 和没有硬盘的精简版什么时候能降价呢，能降到多少？②没有硬盘的版本比有硬盘的都差在哪里？存档存在哪里呢？买哪个版本更好些？[D.N.Angel]

①根据以往的经验，当主机在国外降价后其实并不会立即反应到国内的市场，因为这主要取决于国内主机销售的特殊渠道，只要经销商目前手中的存货还没有销售完毕，要想买到降价后的主机几乎是不可能的，你只有再耐心地等等看了，另外受“金融危机”的影响，目前市面上的 X360 主机大多数都为韩版，无硬盘的 Arcade 版售价约为 1900 元左右，你不妨作为购买时的参考。②你所说的这两个版本其实在使用上并没有什么差别，而从性价比的角度出发，购买 Arcade 版自然是最划算的，使用其随机附带的 256MB 记忆卡就能保存游戏的存档，这点你完全不用担心。

最近我的手柄似乎出问题了，主要症状有以下几点：（一）充电电池已经没电了，连导航键也按不亮，用 USB 线充电后先亮 10 秒红灯，随后变为绿灯，同时电量显示表上显示电量是满格；（二）手柄在用干电池时操作正常，连接 USB 时操作也正常，但就是不能充电，而换上另一个手柄后红灯一直亮，显示在充电；（三）退下两个手柄的电池盖后发现手柄在电池盒下端有点不同，我的手柄在这个地方有两个突起的小芯片，而另一个没有。请问我的手柄是坏了吗？是不是有版本不同而不能充电这种情况？[徐星海]

其实出现充电异常的情况并没有你想象中的复杂，只是单纯地充电电池损坏了而已，并没有所谓“版本不同不能充电”的情况，而对于无法享受到官方售后服务的国内玩家来说，一般遇到这种情况，要么就是重新购买新的充电电池，要么就是直接使用五号电池来对付，如何取舍就要看你自己的选择了。

我用的是 65nm 的 X360，由于有 HDMI 接口，所以为了连接液晶显示器以得到更好的效果，于是从电脑城花 65 元买了一根 HDMI 转 DVI 的线，但之后我把 X360 和液晶显示器连接起来却怎么也出不了图像（显示器为优派 VG2030wm，最高分辨率 1680×1050，支持 VGA+DVI 双接口），把显示器由模拟信号调为数字信号还是不行……最后我只好去电玩店询问情况，老板说可能是线材的质量问题，于是又花了 100 元买了一根线（说好能退换）回去再试，结果仍然是没有图像，不过 X360 刚开机时画面还是白一下，好像要出图像的意思，但马上就黑屏了，提示无信号显示，究竟是怎么回事啊？另外想问一下，用 HDMI 转 DVI 线和用 VGA 线效果区别大吗？[太原 李伟]

出现无法显示图像有可能与 HDMI 接口有 HDCP 数字保护有关，这是一种数字版权保护措施，导致在转接的过程中系统自动屏蔽了图像输出，目前的解决方法只有两种：一是使用 VGA 线输出，一是更换带有 HDMI 接口的显示器。而关于 HDMI 转 DVI 线和 VGA 线的效果问题，根据大多数玩家使用的反馈情况来看，VGA 线的表现还是要略胜一筹，HDMI 转 DVI 线有可能会出现偏色等影响游戏体验的情况。

小弟近期有意入手 X360 一台，但是又怕斗不过奸商，所以特地向小编们请教几个问题。①X360 购买哪个区域版本比较好呢？听说港版最好，是真的么？刷机之后玩游戏有没有区域的版本限制？中文版游戏有港版也有台版，一台机器能通吃么？②X360 最新的机型到底叫什么啊？是 65 纳米么？要是都没有彻底解决三红的话，有什么区别啊？③一套完整的 X360 主机到底应当包含什么配件啊？听说还有遥控器，是看 DVD 用的么？④X360 的外置 HD-DVD 光驱应该是另外购买吧？大约多少钱？听说以后还要支持蓝光，是真的么？⑤是不是只要不上网就不会被 BAN 呢？但是听说 X360 还可以无线上网？是真的吗？那要是一不小心上去了不就被 BAN 了？[hbhdzk04]

①由于 X360 主机内置了多国语言，所以无论购买哪个区域版本的主机，都不会对你的使用造成困扰，而鉴于目前国内以“水货”居多的现状，购买港版主机相对其他区域版本的主机可以更方便地与官方的售后服务取得联系，以解决一些使用上的问题（香港的微软官方在受理故障报修后必须要求玩家提供香港地区的有效地址，这点你可以在购买主机时询问商家是否能够协助自己获得以上的官方售后服务），所以也是国内大多数玩家的首选。X360 的游戏即便是刷机后仍然无法实现跨区域版本运行，但由于香港、日本、韩国、台湾等亚洲地区都属于同一分区，所以玩中文游戏是没有问题

的。②目前X360最近的机型为“碧玉版”，也就是我们俗称的“双65纳米版”，它相比以往版本的主机最大的改变就是CPU和GPU都采用了65nm的技术，以达到减小主机发热量和“三红”发生率的目的，但这并不代表已经从根本上完全解决了“三红问题”。③目前市面上的X360主要分为自带60GB硬盘的标准版和不带硬盘的Arcade版，其中60GB版主机套装中除了主机外，还会附带一个无线手柄、AV线、网线以及耳机，Arcade版则将以上的网线和耳机换成了一张Arcade游戏合集光盘和256MB的记忆卡。X360的遥控器并不单单只是播放DVD时才会用到，在没有手柄的情况下，它同样可以实现开机、系统界面操作等基础功能，额外购买约需200元左右。④根据官方提供的资料，目前X360的外置HD-DVD光驱已经不作为主机的配件进行销售，而今后是否会推出蓝光光驱也只有等待官方公布具体的消息了。⑤X360必须安装官方推出的专用“无线网卡”才能检测热点并实现无线上网，所以绝对不会出现“不小心上网”的情况。而为了避免不被BAN而放弃登录官方服务器，和被BAN后无法登陆官方服务器其实从某种意义上讲结果都是一样的，所以与其躲躲藏藏，不如多利用X360网络享受到更多的乐趣，你说对吗？

①我的X360在读盘时光驱会发出咔咔的声音，有时还挺大，这是不是玩D版的原因引起的？②怎样才能将游戏安在硬盘里？[王番]

①光驱发出较大的声音可能是由于你所使用的游戏盘质量较差，光驱必须加大功率读取数据而引起的，建议你尽量使用质量较好的D版盘或自己刻录来进行游戏，从而延长光驱的使用寿命。②如果你的主机已经安装了去年的“秋季更新”，那么在已经改机的情况下，同样也可以使用D版盘将游戏数据安装到硬盘上，具体的方法为进入系统主菜单后，切换到“游戏”一栏按Y键选择“安装游戏数据”即可，最后需要提醒你的是，这种方式并非是将整个游戏的数据都安装到主机的硬盘上，运行游戏前同样需要将游戏盘放入光驱中才能确保正常启动。

如果不用X360上网，但是想下载游戏补丁应该怎么办呢？有的游戏补丁好像可以用PC下载，能通过连接PC的方式传输给X360吗？具体应该怎么操作？是用U盘还是需要买一根X360专用的PC数据传输线啊（就是类似于外接硬盘的那种线）？[马林]

目前似乎没有游戏补丁可以支持通过PC下载再传到X360上的，只有X360的系统补丁可以通过这种方式进行传输，具体的操作方式很简单，你只需要将补丁文件下载到U盘或者刻录成光盘（具体文件目录要参看具体说明），然后将U盘插入X360的USB口或者将光盘放入光驱，系统即可自动开始升级了。

我最近想买台X360并且准备支持正版上Xbox LIVE，可是店里的老板却说玩在中国上LIVE，就算玩正版也会BAN，请问这是真的吗？[Mr.punk]

你所咨询的这位老板显然是错误的，只要你从一开始就决定玩正版，并没有对主机进行任何非法改动，那么无论你在任何地点登陆LIVE都不遭到被BAN的命运。惟一需要注意的是，根据微软服务器的设置，如果你是在国内登陆欧美等地区的服务器，有可能会由于IP的限制而无法下载某些免费内容。

随着A版X360出了双65nm的版本，冲着能玩盗版和比较经济的价格，我打算出手买一台来玩。现在我是用BENQ G2400W的显示器玩PS3，要是打算用X360来接这台显示器玩，却担心出现新版X360用HDMI接G2400W花屏的情况，不知道现在双65nm的A版接G2400W还会出现这样的情况吗？要是用X360专用的VGA线连接，能不能达到720p的效果？[crazyshark]

关于花屏的问题官方目前已经给出了解决方案，现在你只需要在联网的情况下登录Xbox LIVE就会收到强制更新的提示，完成后即可修复去年11月秋季更新后部分主机连接HDMI信号



线出现的花屏、声音异常等故障，更新后系统版本号为2.0.7357.0，部分主机为2.0.7363.0。而使用X360专用的VGA线是可以达到720p的效果的。

我的X360由于更新过泄露版的NXE，之后再下完整版的下载包插上U盘就没有提示更新了，是不是我只有上LIVE更新了，我玩的是D版，更新的话会不会被BAN？[calvinklein7]

如果你的确在官方网站（http://www.xbox.com/zh-HK/support/systemuse/xbox360/console/softwareupdates.htm）下载了正式版的更新（$SystemUpdate_ Fall08.zip），那么没有出现升级提示请先确认你的U盘是否正常工作，或者改用刻录CD或DVD的方式来完成更新。

Stevie偷车任务全图

偷车地图

Stevie的偷车任务是以彩信方式发送给你的，有了这张地图，你只需要认清彩信中的车名，然后对照附录中该车所在的位置，前去即可找到。图中X位置表示交车地点，把车安全地开到这个车库就可以领取奖金了。

1.Turismo
2.Cavalcade
3.Cognoscenti
4.Sultan
5.Sentinel
6.Rancher
7.Dukes
8.NRG 900
9.Banshee
10.Comet
11.Rebla
12.Coquette
13.Faggio
14.Super GT
15.PMP 600
16.Patriot
17.Huntley
18.Buccaneer
19.Moonbeam
20.Washington
21.Contender
22.Voodoo
23.Sabra GT
24.Dilettante
25.Manana
26.Freeway
27.Bobcat
28.Intruder
29.Infernus
30.DF8-90

神鬼寓言II

《神鬼寓言Ⅱ》在正式发售之前，曾在XBLA上推出了一款《神鬼寓言Ⅱ 酒吧游戏》的赌博小游戏，算是用一种另类的方式为游戏本身造势，而这也恰恰显露出本作那浓郁的贴近中世纪风格的酒吧文化。广告中的小酒吧里，来自江湖的各位大佬共聚一堂，既有衣着华丽的贵族，也有破衣烂衫盗贼，既有四海为家的海盗，也有自得其乐的酒吧招待，连游戏主角最忠诚的爱犬也位列其中。正如广告语所说的那样："每一个选择都会带来不同的命运，你会成为什么？"本作就是这样一款能让你自由成长的游戏，一切都取决于你。



ISBN 7-88578-162-0
9 787885 781620 >

本手册随盘附赠不能单独销售 Xbox360专辑光盘定价：28元